

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
MENGOPERASIKAN APLIKASI PERANGKAT LUNAK UNTUK SISWA
KELAS X ADMINISTRASI PERKANTORAN**

Diajukan kepada Fakultas Ekonomi

Universitas Negeri Yogyakarta untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

Skripsi



oleh :

Suci Ika Febrianti

NIM. 12402241040

PRODI PENDIDIKAN ADMINISTRASI PERKANTORAN

FAKULTAS EKONOMI

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

2016

PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGOPERASIKAN APLIKASI PERANGKAT LUNAK UNTUK SISWA KELAS X ADMINISTRASI PERKANTORAN

SKRIPSI

Disusun Oleh:

Oleh:

Suci Ika Febrianti
NIM 12402241040

Telah disetujui dan disahkan untuk dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran
Jurusan Pendidikan Administrasi
Fakultas Ekonomi
Universitas Negeri Yogyakarta
pada tanggal 22 April 2016

Disetujui,

Dosen Pembimbing



Muslikhah Dwihartanti, M. Pd

NIP. 19780511 200112 2 001

LEMBAR PENGESAHAN



SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MNGOPERASIKAN APLIKASI PERAGKAT LUNAK UNTUK SISWA KELAS X ADMINISTRASI PERKANTORAN

Suci Ika Febrianti
NIM 12402244016

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi
Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran
Jurusan Pendidikan Administrasi
Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta
pada tanggal 4 Mei 2016 dan dinyatakan telah memenuhi syarat
guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

DEWAN PENGUJI

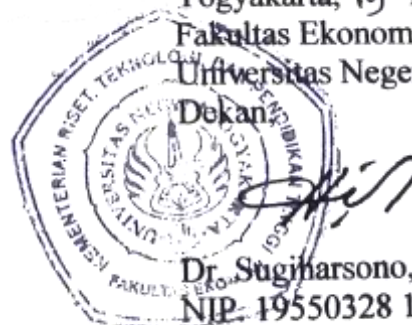
Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Purwanto, M. M, M. Pd.	Ketua Penguji		9 Mei 2016
Muslikhah Dwihartanti, M. Pd	Sekretaris Penguji		9 Mei 2016
Sutirman, M.Pd.	Penguji Utama		9 Mei 2016

Yogyakarta, 19 Mei 2016

Fakultas Ekonomi

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan



Dr. Sugiharsono, M.Si.

NIP. 19550328 198303 1 002

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Suci Ika Febrianti
NIM : 12402241040
Program Studi : Pendidikan Administrasi Perkantoran
Fakultas : Ekonomi
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif
Mengoperasikan Aplikasi Perangkat Lunak Untuk
Siswa Kelas X Administrasi Perkantoran

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.

Yogyakarta, 22 April 2016

Yang menyatakan,



Suci Ika Febrianti
NIM. 2402241040

MOTTO

- ❖ *Jika x adalah kesempurnaan, maka x terdiri dari berusaha, bermain dan berdiam diri (Albert Eianstein)*
- ❖ *Pikiran yang bersih dapat membersihkan semua kebohongan tanpa takut kehilangan sesuatu. Hati yang bersih dapat membersihkan racun dari rasa benci tanpa menyebabkan rasa sakit. Dari awalnya kegelapan telah bertumbuh dalam kehampaan, tapi buatlah cahaya yang terang selalu (Avatar aang)*

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim

Dengan Rahmat Allah yang Maha Pengasih Lagi Maha Penyayang...

Dengan ini saya persembahkan karya ini untuk:

- ❖ Ayahanda Sugeng Riyadi terimakasih atas limpahan kasih sayang yang diberikan
- ❖ Bunda Turyati terimakasih atas limpahan doa dan kasih sayang yang tak terhingga dan selalu memberikan yang terbaik

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
MENGOPERASIKAN APLIKASI PERANGKAT LUNAK UNTUK SISWA
KELAS X ADMINISTRASI PERKANTORAN**

Oleh
Suci Ika Febrianti
NIM. 12402241040

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Flash pada kompetensi dasar mengaplikasikan aplikasi perangkat lunak dalam mengolah data atau naskah, dan (2) mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Flash pada kompetensi dasar mengaplikasikan aplikasi perangkat lunak dalam mengolah data atau naskah yang telah dikembangkan

Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan desain pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu tahap (1) *analysis*, (2) *design*, (3) *development*, (4) *implementation*, (5) *evaluation* namun penelitian ini hanya dilaksanakan hingga tahap ke empat yaitu tahap implementasi. Subjek penelitian adalah 1 ahli materi, 1 ahli media, 4 siswa kelas X administrasi perkantoran dalam uji coba kelompok kecil dan 32 siswa kelas X administrasi Perkantoran 1 SMK Negeri 1 Tempel tahun ajaran 2015-2016 untuk uji coba kelompok besar. Instrumen yang digunakan berupa lembar penilaian ahli media, lembar penilaian ahli materi, dan angket siswa. Teknis analisis data yang digunakan adalah teknis analisis deskriptif menggunakan rata-rata.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) pengembangan media pembelajaran intraktif mengoperasikan aplikasi perangkat lunak berhasil dikembangkan menggunakan 4 tahap pengembangan ADDIE yaitu: *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, (2) hasil penilaian ahli materi memperoleh skor rata-rata 4,36 dengan kategori skor “sangat layak”, hasil penilaian ahli media mendapatkan skor 4,55 dengan kategori skor “sangat layak”, dan mendapatkan skor 4,14 dengan kategori skor “layak” pada uji coba pengguna. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif mengoperasikan aplikasi perangkat lunak untuk siswa kelas X administrasi perkantoran yang telah dikembangkan layak untuk digunakan.

Kata kunci: *Media Pembelajaran Interaktif, Aplikasi Perangkat Lunak.*

**DEVELOPMENT OF INTERACTIVE LEARNING MEDIA OPERATE THE
SOFTWARE APPLICATION FOR 10th GRADE OFFICE ADMINISTRATION
STUDENTS**

By
Suci Ika Febrianti
NIM. 12402241040

ABSTRACT

This research purposed to: (1) generate interactive learning media based on Adobe Flash to the basic competence to apply the software application in data processing or text, and (2) determine the feasibility of interactive learning media based on Adobe Flash to the basic competence to apply the software application in data processing or text that has been developed.

This study is Research and Development (R & D) by using a design development ADDIE which consists of five stages: stage (1) analysis, (2) design, (3) development, (4) implementation, (5) evaluation, but this research only carried out until the fourth stage, namely implementation. The subjects of this research were one subject matter expert, one media expert, 4 office administration students on 10th grade for small group trial and 32 students office administration 1 on 10th grade SMK Negeri 1 Tempel in 2015-2016 year of academic for testing large groups. The instruments used are form of sheet media expert assessment, form of sheet matter expert assessment, and a student questionnaire. Methode of analyze the data of this study is descriptive average score.

The results indicated that: (1) development interactive learning media operate software application is successfully developed using 4 stages of development ADDIE such as: Analysis, Design, Development, Implementation, (2) the results of expert assessment of materials obtain an average score of 4,36 in category score of "very decent", the results of expert assessment of the media obtained an average score of 4,55 in a category score of "very decent" and obtained score of 4,14 with a category score of "decent" on trial users. Thus, interactive learning media operate software application for students of 10th grade administration office that have been developed feasible for use.

Keywords: *Interactive Learning Media, Software Application*

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, Sang pencipta langit dan bumi beserta segala isinya yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, serta kasih sayang-Nya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mengoperasikan Aplikasi Perangkat Lunak Untuk Siswa Kelas X Administrasi Perkantoran” ini dengan baik. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Prof. Dr. Rochmat Wahab, M. Pd, M. A, Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberi kesempatan untuk menyelesaikan skripsi ini
2. Dr. Sugiharsono, M. Si, Dekan Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberi izin penelitian
3. Joko Kumoro, M. Si, Ketua Jurusan Pendidikan Administrasi Perkantoran yang telah memberi kelancaran pelaksanaan penelitian dan izin untuk menyelesaikan skripsi
4. Muslikhah Dwihartanti, M. Pd, Sekretaris Jurusan Pendidikan Administrasi Perkantoran dan pembimbing skripsi yang telah membimbing dan membantu penulis sampai penelitian dan penulisan skripsi ini terselesaikan dengan baik
5. Drs. Nurkhamid, M. Kom, P. Hd yang telah bersedia ahli media dan memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti
6. Badrus Suryadi, S. Pd yang telah bersedia ahli materi dan memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti

7. Seluruh Dosen dan Staf Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran yang telah memberikan ilmu dan bantuan selama kuliah dan penelitian berlangsung
8. Siswa kelas X SMK Negeri 1 Tempel yang telah berpartisipasi selama pelaksanaan penelitian
9. Rasyid Zuhdi, teman-teman dan sahabat-sahabat, serta semua pihak yang tidak dapat penulis sampaikan satu persatu yang selalu memberi semangat dalam penyelesaian skripsi ini. Semoga Tuhan membalas kebaikan semuanya

Penulis menyadari, bahwa skripsi ini jauh dari kesempurnaan sehingga kritik dan saran sangat penulis harapkan untuk perbaikan di masa yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak

Yogyakarta, 22 April 2016

Penulis



Suci Ika Febrianti

Nim. 12402241040

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Batasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian	10
F. Manfaat Penelitian	10
BAB II KAJIAN TEORI	11
A. Deskripsi Teori	11
1. Pengertian Pembelajaran	11
2. Media Pembelajaran	13
a. Pengertian Media Pembelajaran	13
b. Jenis-Jenis Media Pembelajaran	15
c. Ciri-ciri Media Pembelajaran	17
d. Media Berbasis Adobe Flash	20
3. Pengembangan Media Pembelajaran	23
a. Model Borg & Gall	23
b. Model ADDIE	24
c. Model 4-D	25
d. Model Dick & Carey	28
4. Pengaruh Media Terhadap Pembelajaran	30
5. Aspek-Aspek Media Pembelajaran	33
B. Gambaran Umum Standar Kompetensi Mengoperasikan Aplikasi Perangkat Lunak	36
C. Hasil Penelitian yang Relevan	37
D. Kerangka Pikir	39
BAB III METODE PENELITIAN	42
A. Desain Penelitian	42
1. Jenis Penelitian	42
2. Prosedur Pengembangan	42
a. Tahap Analisis (<i>Analysis</i>)	43
b. Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	45
c. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	46
d. Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	47
B. Validasi Dan Ujicoba Produk	50
1. Desain Penilaian	50
2. Jenis Data	51

C. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	52
1. Teknik Pengumpulan Data	52
2. Teknik Analisis Data	52
3. Instrumen Validasi.....	54
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	58
A. Hasil Penelitian	58
1. Tahap Analisis	58
2. Tahap Desain	64
3. Tahap Pengembangan.....	82
4. Tahap Implementasi	101
B. Pembahasan.....	105
1. Kelayakan Media Pembelajaran.....	105
C. Respon Siswa	110
D. Kajian Produk Akhir	112
E. Keterbatasan Penelitian	114
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	115
A. Kesimpulan	115
B. Saran.....	115
DAFTAR PUSTAKA	117

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Pemetaan <i>The Global Index Of Cognitive Skills And Education Attainment</i> 2014	2
2. Jadwal Penggunaan Laboratorium Komputer Administrasi Perkantoran....	5
3. Konversi Skor Aktual Menjadi Skala Lima.....	53
4. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Ahli Media	55
5. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Ahli Materi	55
6. Kisi-kisi Instrumen Angket Siswa	57
7. Peta kompetensi Dasar	62
8. Tujuan Pembelajaran	63
9. Narasi <i>Story Board</i>	66
10. Narasi Inti Materi <i>Story Board</i>	67
11. Penilaian Ahli Materi	88
12. Penilaian Ahli Media	91
13. Hasil Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil	102
14. Hasil Penilaian Uji Coba Kelompok Besar	103
15. Skor Rata-rata Penilaian Ahli Materi.....	106
16. Skor Rata-rata Penilaian Ahli Media	107

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
17. Model Pengembangan Dick & Carey	28
18. Kerucut Pengalaman Edgar Dale	32
19. Kerangka Pikir	41
20. Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran	49
21. Peta Konsep	63
22. <i>Flowchart</i> Media Pembelajaran	65
23. <i>Story Board</i> Halaman Pengantar	68
24. <i>Story Board</i> Halaman Depan	69
25. <i>Story Board</i> Halaman Daftar Isi	70
26. <i>Story Board</i> Halaman Petunjuk	71
27. <i>Story Board</i> Halaman Pendahuluan	72
28. <i>Story Board</i> Halaman Materi	73
29. <i>Story Board</i> Halaman Evaluasi	74
30. <i>Story Board</i> Halaman Profil	75
31. Sistematika Halaman Pengantar	76
32. Sistematika Halaman Depan	77
33. Sistematika Halaman Daftar Isi	78
34. Sistematika Halaman Petunjuk	78
35. Sistematika Halaman Pendahuluan	79
36. Sistematika Halaman Materi	80
37. Sistematika Halaman Evaluasi	80
38. Sistematika Halaman Profil	81
39. Tampilan Halaman Depan	82
40. Tampilan Halaman Daftar Isi	83
41. Tampilan Halaman Petunjuk	84
42. Tampilan Halaman Pendahuluan	84
43. Tampilan Halaman Materi	85
44. Tampilan Halaman Evaluasi	86
45. Tampilan Halaman Profil	87
46. Revisi Media Pembelajaran Pada Komponen Kelayakan Isi 1	93
47. Revisi Media Pembelajaran Pada Komponen Kelayakan Isi 2	94
48. Revisi Media Pembelajaran Pada Komponen Kelayakan Isi 3	95
49. Revisi Media Pembelajaran Pada Komponen Penyajian	97
50. Revisi Media Pembelajaran Pada Komponen Bahasa Dan Gambar	98
51. Revisi Media Pembelajaran Pada Komponen Kegrafisan 1	99
52. Revisi Media Pembelajaran Pada Komponen Kegrafisan 2	100
53. Diagram Penilaian Media Pembelajaran	108
54. Diagram Respon Siswa Pada Uji Coba Kelompok Kecil	110
55. Diagram Respon Siswa Pada Uji Coba Kelompok Besar	111

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
LAMPIRAN 1	
1.1 Instrumen Validasi Ahli Materi	120
1.2 Instrumen Vaidasi Ahi Media.....	124
1.3 Angket Siswa.....	129
LAMPIRAN 2	
2.1 Silabus	147
2.2 RPP	149
2.3 Jadwal Pelajaran	161
LAMPIRAN 3	
3.1 Rekapitulasi Hasil Validasi Materi	167
3.2 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media	169
LAMPIRAN 4	
4.1 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Kelompok Kecil.....	172
4.2 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Kelompok Besar	173
LAMPIRAN 5	
5.1 Surat Izin Observasi.....	175
5.2 Surat Izin Penelitian.....	176
5.3 Surat Keterangan Sudah Melakukan Penelitian	177
5.4 Surat Pernyataan Validator	178
5.5 SK Pembimbing.....	179
5.6 Dokumentasi	182

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang







Pendidikan merupakan salah satu aset penting dalam pengembangan Sumber Daya Manusia (SDM). Dalam peningkatan SDM, perlu adanya penanganan yang baik dari segi sistem pendidikan, tenaga guru yang professional, sarana belajar dan anggaran dana yang cukup. Pendidikan, juga memiliki spektrum masa depan yang luas dan seimbang. Oleh karena itulah, pendidikan harus diterapkan dalam rangka mengoptimalkan peserta didik dari segi kognitif, afektif dan psikomotor sehingga peserta didik dapat memiliki sifat yang kreatif dan kritis dalam menangani berbagai permasalahan yang terjadi dalam kehidupannya.

UNESCO, sebagai lembaga internasional yang berada di bawah naungan PBB mengemukakan bahwa keberhasilan suatu pendidikan dapat diukur menggunakan 4 (empat) pilar pengalaman belajar atau yang lebih dikenal sebagai empat pilar pendidikan. Keempat pilar tersebut diorientasikan pada pencapaian ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Keempat pilar tersebut yaitu, belajar untuk mengetahui (*learning to know*), belajar untuk melakukan sesuatu (*learning to do*), belajar untuk menjadi sesuatu (*learning to be*) dan belajar untuk hidup bersama (*learning to live together*). Keempat pilar tersebut bertujuan untuk mendewasakan peserta didik dalam rangka pelaksanaan pendidikan pada masa depan dan masa sekarang berdasarkan pengalaman belajar peserta didik itu sendiri.

Pendidikan di Indonesia, dari tahun ke tahun sedang mengalami perubahan ke arah yang lebih baik, karena sejak tahun 2012 perkembangan

pendidikan di Indonesia sedang mengalami perubahan. Berdasarkan perbandingan dan pemetaan *The Global Index of Cognitive Skills and Educational Attainment* tahun 2014 dan 2012 oleh *The Learning Curve Education*, Indonesia menduduki peringkat 40 dan mengalami peningkatan pada segi kemampuan kognitif atau pengetahuan. Perbandingan Hasil pemetaan *The Learning Curve* tahun 2012 dan tahun 2014 dapat dilihat pada tabel 1:

Tabel 1. Perbandingan dan Pemetaan *The Global Index of Cognitive Skills and Educational Attainment* Tahun 2012 dan 2014

Country A to Z	Overall Index rank 2014	Overall Index rank 2012	Cognitive Skills rank 2014	Cognitive Skills rank 2012	Educational Attainment rank 2014	Educational Attainment rank 2012
 Hong Kong	4	3	3	3	18	17
 Hungary	22	18	19	13	24	25
 Indonesia	40	40	37	40	40	40
 Ireland	9	11	10	16	10	5
 Israel	17	29	14	30	22	14
 Italy	25	24	24	23	27	27

Sumber: *The Learning Curve.Pearson.com*

Tabel 1 memperlihatkan bahwa dari segi perkembangan pendidikan, Indonesia menduduki peringkat 40 di tahun 2012 dan di tahun 2014. Kemudian, dari segi kemampuan kognitif, Indonesia menduduki peringkat 37 pada tahun 2014 dan menduduki peringkat 40 pada tahun 2012. Hal ini menunjukkan adanya perubahan dari segi peningkatan kemampuan pengetahuan yang dimiliki baik dari pihak guru maupun peserta didik. Namun, pada hasil akhir penilaian, Indonesia masih tetap menduduki peringkat 40 pada tahun 2014 dan tahun 2012. Hasil pemetaan tersebut

menunjukkan bahwa pendidikan di Indonesia sedang mengalami pengembangan meskipun, pengembangan dan perbaikan dilakukan secara bertahap.

Salah satu komponen yang menunjukkan bahwa suatu pendidikan dikatakan berhasil dapat dilihat dari segi belajar dan pembelajaran. Pembelajaran pada dasarnya merupakan proses penyampaian pesan dari komunikator atau sumber pesan melalui perantara atau saluran berupa media tertentu kepada komunikan atau penerima pesan. Pesan yang dimaksud disini adalah materi pembelajaran yang harus diperoleh siswa berdasarkan indikator yang telah ditentukan. Salurannya dapat berupa media pembelajaran dan penerima pesannya yaitu guru atau siswa.

Faktor pendukung berhasilnya proses pembelajaran adalah adanya sarana dan prasarana sekolah. Adanya sarana dan prasana sekolah akan memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Hal ini akan berdampak positif pada proses penyampaian pesan atau materi pembelajaran yang diberikan oleh guru kepada peserta didik. Oleh karena itu, terdapat beberapa sekolah yang berlomba-lomba untuk menyediakan fasilitas sarana dan prasana sekolah yang dapat menunjang proses pembelajaran di kelas.

SMK Negeri 1 Tempel merupakan salah satu SMK yang sudah mempunyai sarana dan prasarana dalam mendukung kegiatan pembelajaran. Beberapa sarana dan prasarana pembelajaran yang ada diantaranya yaitu 22 ruang kelas, laboratorium komputer Administrasi Perkantoran, LCD, layar proyektor, *Wireless Fidelity* (WIFI), dan lain-lain. Di dalam laboratorium komputer ada 36 komputer yang digunakan oleh 96 siswa, dengan rincian 32 siswa untuk setiap kelasnya. LCD dan layar proyektor sudah terpasang di

setiap ruangan kelas dan laboratorium untuk masing-masing jurusan, termasuk di ruang rapat dan ruang pertemuan lainnya. *Wireless Fidelity* (WIFI) juga sudah terpasang di berbagai titik diantaranya, ruang rapat, ruang guru, perpustakaan dan laboratorium komputer. Keseluruhan sarana yang ada masih dalam keadaan baik dan layak digunakan. Meskipun, kadang kala terjadi kesalahan teknis dalam penggunaan WIFI secara bersamaan.

Laboratorium komputer Administrasi Perkantoran hanya digunakan pada beberapa mata pelajaran saja, diantaranya yaitu Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI), *mail handling* dan mata pelajaran mengelola data dan informasi. Berdasarkan jadwal penggunaan laboratorium komputer administrasi perkantoran, maka laboratorium komputer masih dapat digunakan untuk beberapa mata pelajaran lainnya. Jadwal penggunaan laboratorium komputer administrasi perkantoran dapat dilihat pada tabel 2

Tabel 2. Jadwal Penggunaan Laboratorium Komputer Administrasi Perkantoran.

No	Hari	Jam ke-	Mata Pelajaran	Kelas
1	Senin	4, 5	Mail Handling	XI AP 1
		6, 7	KKPI	X AP 2
		8, 9	KKPI	X AP 1
2	Selasa	1, 2	Mail Handling	XI AP 2
		3, 4	Mail Handling	XI AP 3
		6, 7	KKPI	X AP 3
3	Rabu	1, 2, 3	Mengelola data dan informasi di tempat kerja	XII AP 1
4	Kamis	-	-	-
5	Jum'at	-	-	-
6	Sabtu	4, 5, 6	Mengelola data dan informasi di tempat kerja	XII AP 2

Sumber: Dokumen SMK Negeri 1 Tempel

Berdasarkan pada data yang ada pada Tabel 2, penggunaan laboratorium komputer AP apabila dilihat secara menyeluruh hanya digunakan 3 sampai 6 jam setiap harinya, bahkan pada hari kamis dan jumat laboratorium komputer

tidak digunakan. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan laboratorium komputer AP masih dapat dioptimalkan lagi penggunaanya.

Penyampaian materi pembelajaran di laboratorium komputer administrasi perkantoran akan lebih efektif dan efisien jika menggunakan media pembelajaran. Media yang digunakan dalam proses pembelajaran dapat berupa media cetak maupun media elektronik. Seiring dengan perkembangan pendidikan yang semakin kompleks, media pembelajaran yang dibutuhkan juga mengalami perkembangan. Media pembelajaran yang dimaksud yaitu media pembelajaran yang dapat membuat peserta didik lebih mudah menyerap setiap materi pembelajaran yang diterimanya, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan sebelumnya.

Berdasarkan observasi kelas secara langsung dan pengamatan kelas selama Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SMK Negeri 1 Tempel, terlihat bahwa terdapat berbagai media pembelajaran yang digunakan di SMK Negeri 1 Tempel. Media tersebut diantaranya yaitu: papan tulis, modul guru, modul siswa dan LCD. Ketua jurusan administrasi perkantoran SMK Negeri 1 Tempel menerangkan bahwa sebagian besar guru masih menggunakan media papan tulis, modul guru, modul siswa, dan hanya terdapat beberapa guru yang sudah memanfaatkan LCD. Papan tulis, modul guru dan modul siswa merupakan beberapa contoh bentuk media pembelajaran konvensional, media pembelajaran konvensional merupakan media pembelajaran yang belum memanfaatkan teknologi. Penggunaan media pembelajaran konvensional, menyebabkan pembelajaran kurang optimal apabila diterapkan pada mata pelajaran mengoperasikan aplikasi

perangkat lunak. Kurang optimal karena, guru hanya menjelaskan materi di depan kelas padahal dalam standar kompetensi mengoperasikan aplikasi perangkat lunak terdapat materi pembelajaran yang membutuhkan contoh langsung.

Hasil observasi lainnya menunjukkan bahwa di SMK Negeri 1 Tempel belum ada media pembelajaran yang dapat menjadikan siswa sebagai subjek pembelajaran. Hal ini mengakibatkan guru mengalami kesulitan dalam menjelaskan materi pembelajaran kepada peserta didik dan peserta didik menjadi sulit memahami materi yang disampaikan oleh guru. Salah satu media pembelajaran yang dapat membuat peserta didik lebih mudah dalam memahami informasi yang ada dalam materi pembelajaran adalah media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif merupakan suatu media pembelajaran yang dapat mengajak peserta didik untuk berfikir dan dapat meminta peserta didik untuk mengerjakan atau melakukan sesuatu yang berkenaan dengan materi. Dalam hal ini penggunaan media pembelajaran interaktif akan menjadikan peserta didik sebagai subjek pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat membuat peserta didik lebih memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Hal ini disesuaikan dengan kerucut Edgar Dale yang menyatakan bahwa, manusia belajar 10% dari apa yang dibaca, 20% dari apa yang didengar, 30% dari apa yang dilihat, 50% dari apa yang dilihat dan didengar, 70% dari apa yang dikatakan, 90% dari apa yang dikatakan dan dilakukan, dan juga disesuaikan dengan pepatah Cina yang mengatakan “ *What I hear I forget, What I see I remember, and What I do I know*”. Suatu media pembelajaran dapat dikatakan interaktif apabila media pembelajaran tersebut dapat memenuhi

tiga aspek, yaitu dari segi tampilan, kontrol dan teknis. Dimana dengan penggunaan media tersebut, maka pembelajaran akan lebih menekankan pada segi visual dari pada segi verbal.

Hasil observasi selanjutnya menerangkan bahwa Kompetensi Dasar (KD) yang sulit untuk dipahami oleh siswa adalah KD mengoperasikan aplikasi perangkat lunak dalam mengolah data atau naskah. Hal ini dikarenakan, pada KD tersebut terdapat tuntutan indikator yang mengharuskan siswa dapat membuat file presentasi menggunakan *Adobe Flash* secara mandiri. Menurut peserta didik, membuat dokumen presentasi menggunakan *Adobe Flash* menjadi sulit karena materi yang disampaikan guru sulit untuk dipahami. Peserta didik selalu bertanya ulang mengenai tugas yang diberikan guru, sehingga menyebabkan pembelajaran di kelas menjadi tidak efektif dan peserta didik tidak dapat mengerjakan tugasnya secara mandiri karena selalu membutuhkan panduan langsung dari guru. Pada kondisi ini, peserta didik membutuhkan media pembelajaran interaktif pada KD mengoperasikan aplikasi perangkat lunak dalam mengolah data atau naskah agar dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan di atas menunjukkan bahwa, guru dan siswa membutuhkan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Mengoperasikan Aplikasi Perangkat Lunak, khususnya pada KD Mengoperasikan Aplikasi Perangkat Lunak dalam mengolah Data atau Naskah, sehingga perlu dilakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mengoperasikan Aplikasi Perangkat Lunak untuk Siswa Kelas X Administrasi Perkantoran SMK N 1 Tempel”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Belum optimalnya penggunaan laboratorium komputer
2. Kurang optimalnya pemanfaatan media pembelajaran modern yaitu LCD
3. Belum adanya media pembelajaran interaktif pada KD mengaplikasikan aplikasi perangkat lunak dalam mengolah data atau naskah
4. Peserta didik sulit memahami materi pembelajaran pada KD mengoperasikan aplikasi perangkat lunak dalam mengolah data atau naskah

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut maka, pada penelitian ini masalah yang dibahas dibatasi pada belum adanya media pembelajaran interaktif pada KD mengaplikasikan aplikasi perangkat lunak dalam mengolah data atau naskah

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan permasalahan, maka masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* menggunakan model pengembangan ADDIE?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan ?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash*.

2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* yang sudah dikembangkan

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini antara lain:

1. Bagi siswa
 - a. Membantu siswa dalam mempelajari *Adobe Flash*
 - b. Melatih siswa agar lebih mandiri
2. Bagi Guru
 - a. Memperkaya wawasan guru tentang pengoperasian *Adobe Flash*
 - b. Menambah variasi media pembelajaran yang inovatif dan menarik sehingga dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran
3. Bagi Sekolah
 - a. Menambah variasi media pembelajaran bagi sekolah
 - b. Dapat membantu sekolah dalam memfasilitasi guru pada saat proses pembelajaran berlangsung, khususnya pada standar kompetensi mengoperasikan aplikasi perangkat lunak

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Pengertian Pembelajaran

Salah satu indikator keberhasilan kegiatan belajar mengajar dapat dilihat dari keberhasilan proses pembelajaran di kelas. Hal ini karena, di dalam proses pembelajaran terjadi suatu interaksi atau komunikasi dua arah antara guru dengan peserta didik. Dalam hal ini, gambaran umum mengenai tingkat pemahaman siswa dapat diketahui ketika proses pembelajaran berlangsung.

Hal ini sesuai dengan penjabaran mengenai pengertian pembelajaran yang terdapat pada UU Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003. Di dalam UU Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 menerangkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Apabila dipahami lebih dalam, dalam suatu proses pembelajaran terdapat suatu interaksi yang saling berhubungan. Interaksi tersebut dilakukan oleh guru dan siswa serta didukung dengan sumber belajar yang sesuai. Pada kondisi ini, guru berperan sebagai penyampai pesan atau materi pembelajaran. Pesan tersebut disampaikan kepada peserta didik yang mengacu pada sumber belajar.

Makna berbeda disampaikan oleh Suharsimi Arikunto (1993: 12) yang mengemukakan bahwa pembelajaran adalah suatu kegiatan yang berisi terjadinya proses penguasaan pengetahuan, keterampilan, dan sikap oleh subjek yang sedang belajar yaitu siswa. Setelah mengikuti

kegiatan pembelajaran, tidak hanya kemampuan kognitif siswa yang terasah, namun, kemampuan afektif dan psikomotor siswa juga dapat terasah. Dalam hal ini, dapat dikatakan bahwa siswa tidak hanya dapat menguasai materi pembelajaran secara teoritis dan pengetahuan, akan tetapi siswa juga menguasai keterampilan mengenai materi pembelajaran yang diajarkan oleh guru di kelas, serta dapat menerapkan nilai-nilai luhur yang didapatkan dari kegiatan pembelajaran di sekolah dalam kehidupan sehari-hari.

Oemar Hamalik (2005: 57) menerangkan bahwa pembelajaran merupakan suatu kombinasi tersusun yang terdiri dari unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi pencapaian tujuan pembelajaran. Pembelajaran merupakan suatu kombinasi yang terdiri dari unsur manusiawi yaitu interaksi antar guru dan siswa yang didukung oleh unsur material yang dapat berupa materi pembelajaran. Selain itu, juga didukung oleh fasilitas dan perlengkapan sekolah yang berupa sarana dan prasarana sekolah. Kemudian diatur atau mengacu pada suatu prosedur pembelajaran yang tertuang dalam bentuk RPP yang dibuat berdasarkan kurikulum yang ada.

Menurut pengertian pembelajaran dari para ahli, maka dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses kegiatan yang memungkinkan guru dapat mengajar dan siswa dapat menerima materi pelajaran yang diajarkan oleh guru secara sistematis dan saling mempengaruhi dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin yaitu *medius*. Secara harfiah memiliki arti yaitu tengah, perantara atau pantara. Hal ini dijelaskan lebih lanjut oleh Ahmad Rohani (2014: 3) yang mendefinisikan media sebagai segala sesuatu yang dapat diindra yang memiliki fungsi sebagai perantara/ sarana/ alat dalam proses komunikasi pada saat terjadinya proses belajar-mengajar. Media berfungsi sebagai sarana atau alat yang dapat membantu tercapainya tujuan dalam proses belajar-mengajar. Penggunaan media dapat mengurangi terjadinya gangguan dalam proses komunikasi yang dilakukan oleh guru dan siswa ketika proses belajar-mengajar sedang berlangsung.

Selanjutnya, Adeniregun Gbolahan (2010: 3) menjelaskan bahwa,

Multimedia in Education has been extremely effective in teaching individuals a wide range of subjects. Multimedia is changing the way we communicate with each other. The way we send and receive messages is more effectively done and better comprehended.

Multimedia lebih efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan multimedia, penyampaian pesan yang dilakukan oleh guru dapat berlangsung lebih efektif, karena cara penyampaian pesan menggunakan multimedia lebih memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Selanjutnya, Arief S. Sadiman (2006: 7) mengemukakan bahwa yang dimaksud media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mentransfer pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat memberikan stimulus atau rangsangan pada pikiran, perasaan, perhatian siswa sehingga terjadi suatu proses belajar. Adanya media pembelajaran, dapat membuat keinginan belajar siswa menjadi meningkat. Disamping itu, pusat perhatian siswa juga dapat tertuju pada materi pembelajaran yang sedang disampaikan oleh guru di kelas, sehingga proses pembelajaran di kelas dapat berjalan lebih optimal. Definisi ini sejalan dengan definisi media pembelajaran yang dikemukakan oleh Sri Anitah (2008: 2) yang mendefinisikan bahwa, media pembelajaran merupakan setiap orang, bahan, alat, atau peristiwa yang dapat menciptakan kondisi dimana peserta didik dapat menerima pengetahuan, keterampilan dan sikap.

Media pembelajaran adalah seluruh alat pembelajaran yang digunakan oleh guru sebagai perantara untuk menyampaikan bahan-bahan instruksional dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan mudah (Yusuf Hadi Miarso, 2007: 457). Media pembelajaran akan memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran pada siswa, sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditentukan dapat tercapai dengan lebih mudah.

Dari pendapat para ahli diatas, dapat didefinisikan bahwa suatu media merupakan sebuah alat yang berfungsi sebagai perantara untuk menyampaikan pesan atau informasi yang digunakan dalam

proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat berupa alat bantu guru dalam mengajar dan sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (siswa). Media pembelajaran juga dapat dikatakan memiliki fungsi untuk menyampaikan pesan dalam kegiatan pembelajaran dari sumber pesan ke penerima pesan.

b. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang dapat digunakan banyak sekali jenis dan jumlahnya. Hal ini terjadi seiring dengan perkembangan teknologi yang ada. Azhar Arsyad (2015: 31) mengklasifikan jenis media pembelajaran menjadi 4 macam, yaitu :

- 1) Media *Visual*, merupakan media yang dapat ditangkap dengan indera penglihatan, jenis media ini terdiri atas: media gambar dan grafis, media papan, dan media dengan proyeksi.
- 2) Media *Audio*, media yang hanya mengandalkan kemampuan suara, seperti: radio, *cassette recorder*, piringan hitam.
- 3) Media *Audio-Visual*, media yang mempunyai unsur suara dan gambar diam, serta media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar gerak,
- 4) Media Benda Asli, merupakan benda yang sebenarnya membantu pengalaman nyata peserta didik dan menarik minat dan semangat belajar siswa

Lebih lanjut, Leshin, Pollock, & Reigeluth dalam Azhar Arsyad (2015: 79) mengklasifikasikan media ke dalam beberapa kelompok, diantaranya yaitu:

- 1) Media berbasis manusia, yang termasuk media berbasis manusia diantaranya yaitu guru, tutor, instruktur, kegiatan kelompok dan *field-trip*.
- 2) Media berbasis cetak, diantaranya yaitu buku, buku latihan, buku penuntun, lembaran lepas, dan alat bantu kerja
- 3) Media berbasis visual, contohnya yaitu alat bantu kerja, bagan, grafik, peta dan slide.
- 4) Media berbasis audio visual, yang termasuk ke dalam media berbasis audio visual diantaranya: video, film, program slide-tape, televisi.
- 5) Media berbasis komputer, contohnya: pengajaran dengan berbantuan komputer, interaktif video dan *hypertext*.

Selanjutnya, menurut Bretz dalam Arif S. Sadiman (2007: 20) membedakan media pembelajaran menjadi media siar (*telecommunication*) dan media rekam (*recording*). Media dapat diklasifikasikan menjadi 8, diantaranya: (1) media audio visual gerak, (2) media audio visual diam, (3) media audio semi gerak, (4) media visual gerak, (5) media visual diam, (6) media semi gerak, (7) media audio, dan (8) media cetak

Berdasarkan beberapa pendapat ahli mengenai beberapa jenis media pembelajaran, maka jenis-jenis media dapat digolongkan menjadi media yang berbentuk gambar diam, gambar bergerak, audio, audio-visual, model, dan media komputer. Seiring dengan adanya kebutuhan dalam kegiatan belajar mengajar yang semakin kompleks, maka dibutuhkan media berbasis komputer yang

interaktif. Dalam hal ini, apabila menggunakan media tersebut, dapat tercipta lingkungan belajar mengajar yang efektif.

c. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Media pembelajaran berguna dalam memberikan atau menyampaikan pesan, pesan tersebut dapat berupa gambaran maupun petunjuk mengenai materi pelajaran atau pengetahuan yang sedang dibahas atau diajarkan kepada peserta didik. Gerlanch & Ely melalui Azhar Arsyad (2015: 15) mengemukakan tiga ciri media diantaranya yaitu ciri fiksatif, ciri manipulatif serta ciri distributif. Ciri-ciri tersebut dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Ciri fiksatif, merupakan ciri yang menggambarkan kemampuan media dari segi penyimpanan baik dengan cara merekam, menyimpan, maupun meekonstruksikan suatu objek
- 2) Ciri manipulatif, ciri ini dilihat dari kejadian yang mampu memakan waktu cukup lama dengan cara pengambilan gambar. Kemampuan dari ciri ini memerlukan perhatian yang detail karena apabila terjadi kesalahan maka akan terjadi pula kesalahan penafsiran
- 3) Ciri distributif, memungkinkan segala sesuatu dalam objek atau kejadian disampaikan melalui ruang, secara bersamaan kejadian tersebut dapat disajikan kepada beberapa siswa dengan rangsangan pengalaman yang relatif sama dengan kejaian tersebut

Selanjutnya, Hackbarth (1996: 228-230) menjelaskan bahwa terdapat lima ciri-ciri media pembelajaran interaktif diantaranya:

- 1) Fleksibel, dari segi pemberian kesempatan untuk memilih isi setiap mata pelajaran yang disajikan, serta variasi penempatannya untuk diakses. Selain itu, fleksibel dalam arti dapat digunakan baik oleh individu, kelompok kecil maupun untuk seluruh siswa dalam satu kelas.
- 2) *Self-pacing*, yaitu dapat meningkatkan kecepatan belajar individu, artinya kecepatan waktu pemanfaatannya menyesuaikan pada kemampuan dan kesiapan masing-masing peserta didik yang menggunakannya.
- 3) *Content-rich*, yaitu kaya isi, maksudnya yaitudalam media pembelajaran terdapat isi informasi yang cukup banyak, bahkan berisi materi pembelajaran yang bersifat pengayaan dan pedalaman materi.
- 4) Interaktif, yaitu dapat memberikan komunikasi dua arah atau peserta didik dapat memberikan respon dan melakukan berbagai aktivitas yang akhirnya juga dapat direspon baik oleh media.
- 5) Individual, yaitu dapat meningkatkan kecepatan belajar secara individu.

Kemudian, Azhar Arsyad (2015: 6), menyebutkan ciri-ciri media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras), yaitu suatu benda yang dapat dilihat, didengar atau diraba dengan panca indera.
- 2) Media pendidikan memiliki pengertian non fisik yang dikenal dengan *software* (perangkat lunak), yaitu

kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa.

- 3) Penekanan media pendidikan terdapat pada visual dan audio.
- 4) Media pendidikan memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik dalam maupun luar kelas.
- 5) Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran.
- 6) Media pembelajaran dapat digunakan secara masal (misalnya radio dan televisi), kelompok besar, atau kelompok kecil (misalnya film, slide, video dan OHP), atau perorangan (misalnya: modul, komputer, radio tape, kaset, video recorder).
- 7) Sikap perbuatan, organisasi, strategi, dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa media memiliki sejumlah ciri diantaranya yaitu dapat dilihat, diraba atau segala sesuatu yang dapat dijadikan sebagai alat bantu ketika proses pembelajaran berlangsung sehingga dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik.

d. Media Berbasis *Adobe Flash*

Adobe Flash merupakan salah satu program animasi yang mulai banyak digunakan untuk membuat dokumen presentasi karena dapat membuat berbagai animasi yang menarik. *Adobe Flash* awalnya dirancang untuk membuat suatu desain grafis yang berbasis internet, namun seiring dengan perkembangan teknologi, *Adobe Flash* dapat dikembangkan untuk membuat dokumen presentasi yang menarik. Selain itu, juga dapat digunakan untuk membuat media pembelajara

interaktif yang dapat meningkatkan keefektifan pembelajaran di kelas.

Pada *Adobe Flash*, terdapat tiga jenis animasi yaitu:

- 1) *Frame by frame animation*, merupakan suatu bentuk gambar yang diubah sedikit demi sedikit pada setiap *frame* sehingga pada saat dimainkan, gambar akan bergerak
- 2) *Motion tweened*, biasa digunakan untuk membuat animasi gerakan-gerakan, seperti bola menggelinding dan sebagainya
- 3) *Shape tweened motion*, digunakan ketika ingin mengubah bentuk suatu obyek secara perlahan (Fransiskus Hadi Prasetyo, 2007: 43)

Anggra Yudha Ramadianto (2008: 9) menjelaskan bahwa dalam program *Adobe Flash* disediakan berbagai macam *tools* dan berbagai fasilitas serta kemampuan penunjang lain yang berfungsi sebagai sarana berkreasi. Penggunaan program *Adobe Flash* dapat menghasilkan suatu dokumen presentasi yang lebih menarik dan dapat mengarahkan perhatian audiens ke materi yang disampaikan oleh pemateri.

Selanjutnya, Mohammad Japrie (2006: 2) menerangkan bahwa *Flash* merupakan suatu program yang mampu membuat animasi dari yang sederhana sampai animasi yang kompleks. *Flash* dapat menambahkan gambar, suara dan video dalam animasi yang telah dibuat. *File* awal yang dihasilkan dalam pembuatan *flash* bertipe *.fla. kemudian, file tersebut dapat dipublish menjadi *.swf dan dapat menjadi file final yang berupa animasi. Fungsi *flash* pada awalnya hanya digunakan untuk animasi di web. Namun, seiring dengan perkembangan

teknologi, flash sekarang dapat digunakan dalam berbagai hal diantaranya yaitu: *banner web*, iklan web, slide presentasi, *CD Opening*, game, film kartun, proyek pembelajaran dan sebagainya.

Andi Pramono (2004: 2) menjelaskan beberapa alasan atau kelebihan memilih flash sebagai media presentasi, yaitu:

- 1) Hasil akhir *file flash* memiliki ukuran yang lebih kecil (setelah dipublish)
- 2) Flash mampu mengimpor hampir semua *file* gambar dan *file-file* video sehingga, apabila digunakan untuk presentasi maka hasil *file* tersebut dapat lebih hidup
- 3) Animasi yang ada dalam *flash* dapat dibentuk, dijalankan dan dikontrol
- 4) Flash mampu membuat *file executable* (*.exe) sehingga dapat dijalankan di komputer tanpa harus menginstal terlebih dahulu
- 5) *Font* presentasi tidak akan berubah meskipun komputer yang digunakan tidak memiliki *font* tersebut
- 6) Gambar flash merupakan gambar vektor sehingga tidak akan pernah pecah meskipun diperbesar beratus kali
- 7) Flash mampu dijalankan pada sistem operasi windows maupun Macintosh
- 8) Hasil akhir pembuatan flash dapat disimpan dalam berbagai macam bentuk seperti *.avi, *.gif, *.mov maupun file dengan format lainnya

Berdasarkan pendapat ahli tersebut, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam penggunaan *Adobe Flash* terdapat beberapa keunggulan diantaranya yaitu: dapat membuat file yang lebih baik, hasil akhir

penggunaan *Adobe Flash* dapat disimpan dalam berbagai bentuk file, gambar yang terdapat dalam flash tidak akan pecah dan, *Adobe Flash* dapat digunakan untuk berbagai macam aplikasi di windows maupun macintosh.

3. Pengembangan Media Pembelajaran

Model pengembangan sangat berperan sebagai dasar tahapan pengembangan media pembelajaran. Hal ini karena untuk mendapatkan suatu media pembelajaran yang berkualitas, diperlukan suatu perencanaan dan pengembangan yang hati-hati sesuai dengan prosedur yang benar. Sebelum menentukan model pengembangan yang akan digunakan dalam penelitian ini, peneliti perlu mempertimbangkan model-model pengembangan dari para ahli. Beberapa model pengembangan tersebut diantaranya:

a. Model Borg & Gall (1989: 775)

The major states in the research and development cycle used to develop minicourses are as follows:

- 1) *Research and information collecting.*
- 2) *Planning.*
- 3) *Develop preliminary form of product.*
- 4) *Preliminary field testing.*
- 5) *Main product revision.*
- 6) *Main field testing.*
- 7) *Operational product revision.*
- 8) *Operational field testing.*
- 9) *Final product revision.*
- 10) *Dissemination and implementation.*

Terdapat 10 tahapan dalam penelitian model Borg & Gall, namun tahapan penelitian tersebut dapat diringkas menjadi 4 tahap utama yaitu:

- 1) Melakukan penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi. Pada tahap ini, yang dilakukan adalah melakukan kajian pustaka, pengamatan kelas, persiapan laporan mengenai pokok permasalahan utama
- 2) Melakukan perencanaan. Pada tahap ini, dilakukan pendefinisian keterampilan, perumusan tujuan, penentuan urutan pembelajaran, dan uji kelayakan terbatas
- 3) Mengembangkan bentuk produk. Pada tahap ini, disiapkan materi pembelajaran, penyusunan buku pegangan, dan perlengkapan evaluasi
- 4) Mengimplementasikan produk, produk yang telah dihasilkan kemudian diimplementasikan kepada siswa dengan cara disebarluaskan

b. Model pengembangan ADDIE

Model ADDIE menggunakan 5 langkah atau tahap pengembangan yaitu: *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation* (Dewi Padmo, dkk, 2004: 418-423)

1) *Analysis*

Pada tahap ini, kegiatan utama yang dilakukan adalah menganalisis perlunya pengembangan. Analisis dilakukan dari segi siswa dan potensi sekolah yang masih dapat dimanfaatkan lagi.

2) *Design*

Pada tahap ini terdapat tiga jenis kegiatan spesifik diantaranya yaitu: penyusunan kerangka struktur media

pembelajaran, penentuan sistematika dan penentuan alat evaluasi

3) *Development*

Terdapat beberapa langkah pada tahap ini, yaitu: penyuntingan, uji coba pengembangan, dan revisi produk

4) *Implementation*

Tahap implementasi dapat disebut juga tahap uji coba. Pada tahap ini, produk yang sudah dihasilkan, diuji cobakan kepada siswa untuk mendapatkan jawaban apakah produk yang dikembangkan mempunyai kesesuaian dengan tujuan yang diharapkan atau tidak

5) *Evaluation*

Tahap ini merupakan tahap final dalam model ADDIE. Pada tahap ini dilakukan penilaian terhadap *draft final* yang dikembangkan

c. Model 4-D

Thiagarajan dan Semmel (1974: 5) mengemukakan bahwa, pada model pengembangan 4-D terdapat empat tahapan penelitian yaitu:

1) *Define*

Tahap define merupakan tahapan yang berisi proses mendefinisikan apa yang akan dipelajari oleh peserta didik. Untuk mengetahui apa yang akan dipelajari oleh peserta didik, maka dilakukan beberapa analisis diantaranya:

a) Analisis kurikulum

Analisis ini bertujuan untuk menentukan produk yang sesuai dengan tuntutan kurikulum. Dalam analisis ini dilakukan pemilihan tema yang sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar.

b) Analisis tugas

Analisis tugas bertujuan untuk menentukan materi ajar yang akan dicantumkan dalam media pembelajaran. Analisis ini dapat mencakup struktur isi, konsep, sumber informasi, tujuan pembelajaran dan indikator pembelajaran.

c) Analisis konsep

Pada tahap ini, dilakukan analisis pendekatan pembelajaran yang akan diterapkan dalam penggunaan media pembelajaran yang telah dibuat

2) *Design*

Pada tahap ini, hal yang dilakukan adalah membuat rancangan dan perencanaan. Pada tahap rancangan, dibutuhkan suatu bentuk evaluasi formatif misalnya review ahli untuk memberikan input terhadap produk yang telah dibuat

3) *Development*

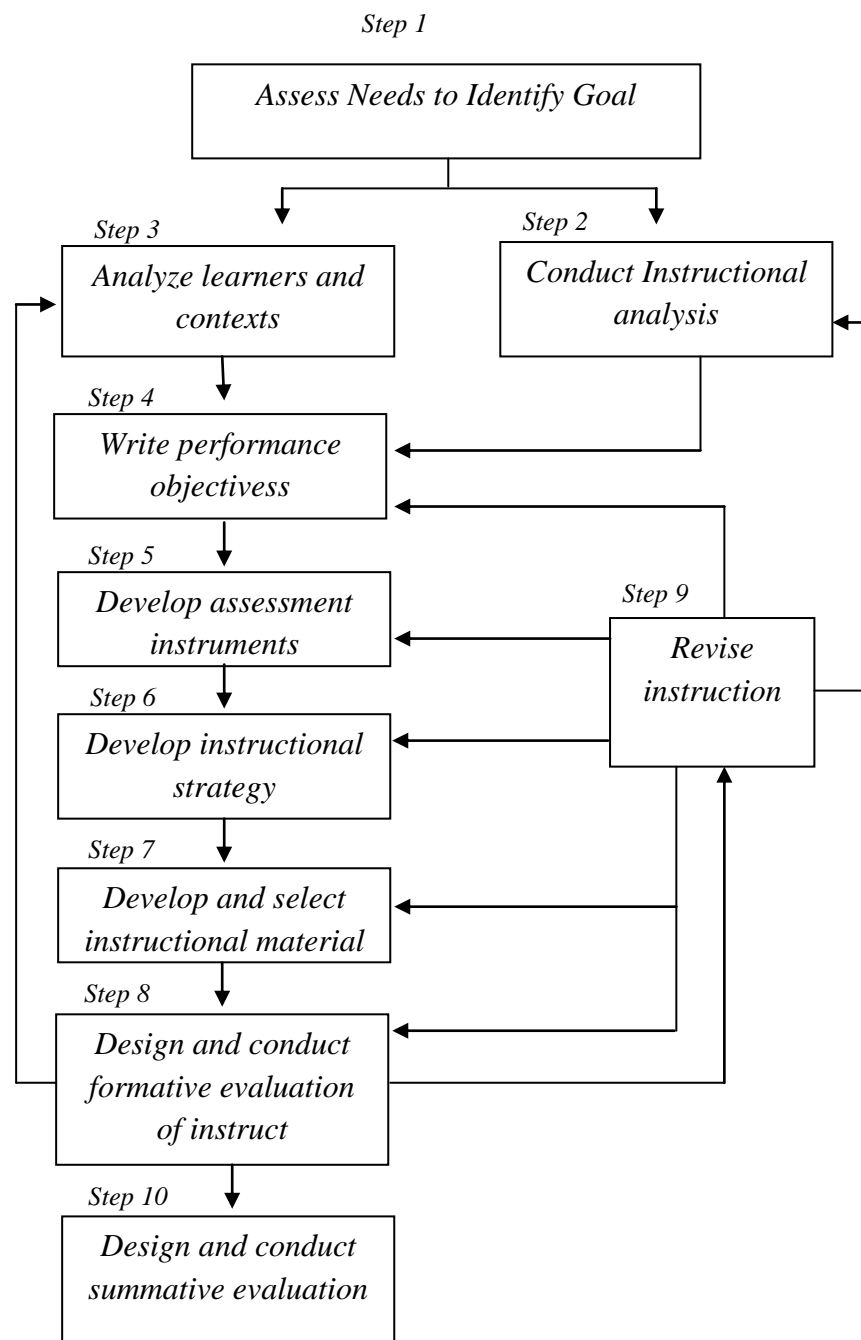
Tujuan pada tahap ini adalah menghasilkan produk yang sudah direvisi oleh para ahli. Tahap ini meliputi penilaian oleh teman sejawat dan validasi perangkat oleh ahli

4) *Desimination*

Pada tahap ini, produk yang sudah jadi disebarluaskan ke berbagai pihak sesuai dengan tujuan pengembangan.

d. Model Dick & Carey (2005: 1)

Tahapan pengembangan menggunakan model Dick & Carey yaitu:



Gambar 1. Model Pengembangan Dick & Carey

Tahapan pengembangan menurut Dick & Carey dapat diterjemahkan sebagai berikut:

1. Menganalisis tujuan pembelajaran
2. Menganalisis instruksional
3. Menganalisis ciri-ciri tingkah laku awal
4. Menentukan kompetensi dasar yang harus dicapai
5. Menentukan tes acuan patokan
6. Mengembangkan strategi pembelajaran
7. Mengembangkan dan memilih model pembelajaran
8. Pelaksanaan tes formatif
9. Apabila tes formatif belum sesuai dengan harapan, maka dilakukan revisi dari analisis instruksional lagi
10. Apabila tes formatif sudah sesuai dengan harapan, maka dilanjutkan pada tes sumatif

Dari pendapat para ahli, dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam pengembangan media terdapat beberapa tahapan yaitu: tahap mendesain, tahap memproduksi atau mengembangkan produk, dan tahap mengevaluasi produk. Pada tahap desain, dapat dilakukan kegiatan analisis baik dari segi kurikulum, materi pembelajaran, potensi sekolah dan dari segi siswa. Kemudian, pada tahap memproduksi atau pengembangan produk, dapat dilakukan kegiatan pembuatan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan potensi sekolah. Selanjutnya, pada tahap mengevaluasi produk, dapat dilakukan kegiatan uji kelayakan produk yang terdiri dari uji media yang dilakukan oleh ahli media, uji materi yang dilakukan oleh ahli materi serta uji keterbacaan

yang dapat diperoleh data dari pendapat siswa sebagai salah satu pengguna media pembelajaran.

4. Pengaruh Media Terhadap Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam pencapaian keberhasilan suatu pembelajaran. Dalam penggunaan media pembelajaran, materi yang akan disampaikan ke peserta didik dapat disajikan dalam bentuk simulasi. Dimana dalam penggunaan simulasi dapat lebih menarik perhatian peserta didik dan peserta didik akan lebih mudah mengingat materi pembelajaran yang telah disampaikan.

Lim, D. H., & Morris, M. L. (2009: 284) menjelaskan bahwa:

Concerning improvement in the quality of learning activities, research studies have suggested several instructional strategies that include: (a) planned goal-setting prior to the learning experience (Wexley & Nemeroff, 1975), (b) utilization of action planning methods (Foxon, 1997), and (c) the inclusion of various instructional methods like application examples in various contexts, the use of analogies, and the usage of computer simulations during the learning process (Garavaglia, 1993). As an indicator of quality of learning activities, research involving students' satisfaction with instructional programs has indicated seven instructional areas influence satisfaction. Those areas include: satisfaction with instructor, instructional methods/activities, learning objectives, logistical matters, topics/content, planned action/transfer, and course materials (Sanderson, 1995)

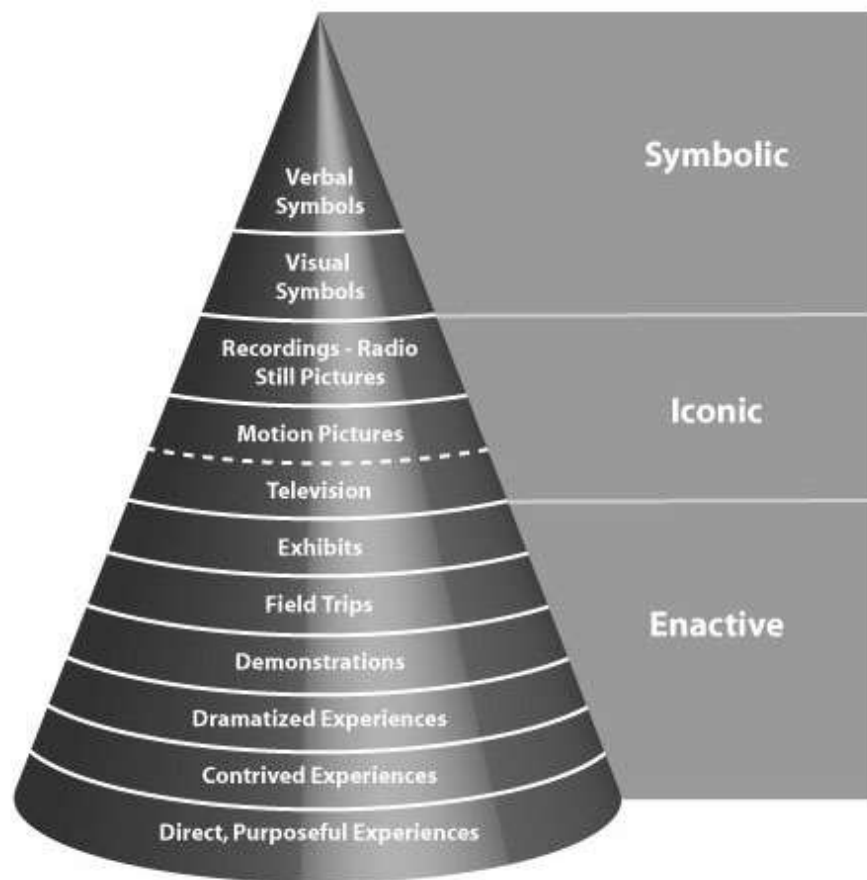
Pendapat Lim & Morris menunjukkan bahwa, kualitas kegiatan pembelajaran dapat didukung dengan berbagai cara, diantaranya yaitu:

(a) Menetapkan tujuan pembelajaran, (b) Menggunakan metode pembelajaran yang tepat, dan (c) Menggunakan media pembelajaran yang mendukung.

Pengetahuan dan keterampilan yang telah didapatkan, perubahan-perubahan sikap dan perilaku dapat terjadi karena interaksi antara pengalaman baru dengan pengalaman yang sudah pernah dialami sebelumnya. Menurut Brunner ada 3 tingkatan utama modus belajar, yaitu pengalaman langsung (*enactive*), pengalaman pictorial/ gambar (*iconic*) dan pengalaman abstrak (*symbolic*). Ketiga tingkat pengalaman ini saling berinteraksi dalam upaya memperoleh pengalaman (pengetahuan, keterampilan, atau sikap) yang baru (Azhar Arsyad, 2015: 10). Secara garis besar, tingkatan kephahaman peserta didik dapat klasifikasikan menjadi 3 tingkatan atau 3 modus belajar yaitu: *enactive*, *iconic*, *symbolic*.

Dale menggambarkan tingkatan pengalaman pemerolehan hasil belajar sebagai suatu bentuk proses komunikasi. Materi yang ingin disampaikan oleh guru dan diinginkan siswa agar siswa dapat menguasainya disebut pesan. Guru sebagai sumber pesan menuangkan pesan ke dalam simbol-simbol tertentu (*encoding*) dan siswa sebagai penerima pesan, menafsirkan simbol-simbol tersebut sehingga dipahami sebagai pesan (*decoding*) (Azhar Arsyad, 2015: 11).

Salah satu gambaran yang banyak dijadikan sebagai referensi dalam penggunaan media ketika proses pembelajaran adalah *Dale's Cone of Experience* (Kerucut Pengalaman Dale). Kerucut ini menggambarkan bagaimana pemahaman siswa dalam mengolah sebuah informasi dari berbagai pengalaman yang dimulai dari pengalaman langsung (konkrit), pengalaman tiruan, sampai kepada lambang verbal (abstrak). Semakin keatas puncak kerucut, semakin abstrak informasi.



Gambar 2. Kerucut Pengalaman Edgar Dale (Heinich, dkk 2005: 12)

Dari kerucut pengalaman Edgar Dale dan beberapa penjelasan para ahli di atas, bisa memberikan sebuah uraian bahwa siswa akan mendapatkan pengetahuannya lebih optimal jika siswa memanfaatkan semua anggota inderanya. Guru sebagai pemberi pesan, harus bisa menampilkan rangsangan yang dapat diterima oleh berbagai indera, semakin banyak indera yang digunakan untuk menerima pesan dan mengolahnya semakin besar pula pesan yang dipahami oleh siswa. Dengan demikian diharapkan siswa dapat menerima informasi dan menyerap pesan lebih optimal.

5. Aspek-aspek Penilaian Media Pembelajaran

Suatu media pembelajaran dapat dikatakan berkualitas dan layak apabila telah memenuhi aspek-aspek kriteria penilaian media yang telah ditentukan. Kriteria penilaian media dibuat agar dapat meningkatkan kualitas media, sehingga media dapat digunakan dan bermanfaat sesuai dengan tujuan pembuatan media tersebut.

Azhar Arsyad (2015: 217) menjelaskan bahwa Penilaian media pembelajaran bertujuan untuk mengetahui tingkat kualitas media pembelajaran yang akan dikembangkan, apakah media yang dikembangkan sudah sesuai dengan kriteria media pembelajaran yang baik dan apakah media tersebut dapat memberikan kontribusi terhadap pelaksanaan pembelajaran di kelas. Penilaian sebuah kualitas media pembelajaran berbasis komputer dapat dilakukan berdasarkan dua aspek yaitu aspek media dan aspek materi.

a. Aspek Media

Walker & Hess dalam Azhar Arsyad (2015: 219) memberikan kriteria dalam mereview perangkat lunak media pembelajaran yaitu terdiri dari kualitas isi dan tujuan, kualitas instruksional, dan kualitas teknis

1) Kualitas isi dan tujuan

Kualitas isi dan tujuan artinya media harus mempunyai beberapa kriteria yang terdiri dari ketepatan media, kepentingan media, kelengkapan media, keseimbangan media, dapat menimbulkan minat dan perhatian pengguna, adil dan sesuai dengan situasi yang dihadapi siswa.

2) Kualitas instruksional

Yang dimaksud dengan kualitas instruksional yaitu media harus memenuhi kriteria tertentu, kriteria yang dimaksud yaitu media bisa memberikan kesempatan belajar pada siswa, memberikan bantuan untuk belajar, memiliki kualitas memotivasi siswa, mempunyai instruksi yang fleksibel, mempunyai hubungan dengan program pembelajaran lain, mempunyai kualitas sosial instruksional, mempunyai kualitas tes dan penilaian, dapat memberikan dampak bagi siswa dan dapat membawa dampak bagi guru dalam pembelajaran.

3) Kualitas teknis

Pada kualitas teknis, media harus memiliki kriteria yang terdiri dari keterbacaan media, media mudah digunakan, mempunyai kualitas tayangan/ tampilan yang menarik, memiliki kualitas penanganan jawaban, mempunyai kualitas pengelolaan program dan kualitas pendokumentasian.

b. Aspek Materi

Atwi Suparman (2014: 104) mendefinisikan kriteria bahan ajar yang baik meliputi tiga aspek, yaitu: aspek bahasa, aspek kelayakan, dan aspek kelengkapan.

1) Aspek bahasa

Pada aspek ini, media harus memiliki beberapa syarat, yaitu sesuai dengan perkembangan berpikir siswa, dapat menimbulkan minat siswa untuk mempelajari materi, media menjelaskan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, media

disusun berdasarkan pola pelajaran yang fleksibel, media mempunyai struktur berdasarkan kebutuhan siswa dan kompetensi akhir yang ingin dicapai, media memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih, media memberikan rangkuman, mempunyai gaya penulisan komunikatif dan semi formal, dan kepadatan berdasarkan kebutuhan siswa

2) Aspek kelayakan

Pada aspek ini, media mempunyai beberapa syarat yang terdiri dari konsistensi sistematika, keseimbangan antar bab, berpusat pada siswa, memiliki kesesuaian/ ketepatan ilustrasi dengan materi, memiliki ketergugahan metakognisi siswa, bisa menggugah siswa untuk berpikir kritis, kreatif, dan inovatif dan yang terakhir media harus mempunyai variasi penyajian

3) Aspek kelengkapan

Pada aspek ini, media mempunyai beberapa syarat, media harus dilengkapi dengan pendahuluan materi, daftar Isi, daftar pustaka, rangkuman, dan evaluasi

B. Gambaran Umum Standar Kompetensi Mengoperasikan Aplikasi Perangkat Lunak

Standar Kompetensi Mengoperasikan Aplikasi Perangkat Lunak merupakan salah satu dasar kompetensi kejuruan yang harus dikuasai oleh siswa. Hal ini sesuai dengan kurikulum untuk SMK kelompok bisnis dan manajemen khususnya kompetensi keahlian administrasi perkantoran. Standar

Kompetensi ini diajarkan pada siswa kelas X. Adapun kompetensi dasarnya antara lain:

- 1) Mendeskripsikan Aplikasi perangkat lunak
- 2) Mengoperasikan aplikasi perangkat lunak dalam mengolah dokumen atau naskah

Menurut Singer & Mimin Hariyati (2008: 25) pembelajaran mengoperasikan aplikasi perangkat lunak termasuk dalam kelompok pembelajaran psikomotor yakni pembelajaran yang lebih berorientasi pada gerakan dan menekankan pada reaksi-reaksi fisik. Pembelajaran standar kompetensi mengoperasikan aplikasi perangkat lunak dapat memberikan pengetahuan tentang perangkat lunak meliputi definisi, sejarah, pengelompokan, dan pengoperasian *software* pengolah dokumen. Pembelajaran ini menitik beratkan pada kemampuan dasar siswa untuk dapat mengolah informasi dengan bantuan *software* yang ada di komputer.

Menurut Rina Puspita Dewi (2010: 2) setelah mempelajari Standar Kompetensi ini, diharapkan siswa dapat mengerjakan semua jenis penugasan yang bersifat teori; dapat menerapkan aksi unjuk kerja yang bersifat gerakan dinamis berupa praktik, diskusi, simulasi, dan dapat merasakan manfaat jurusan administrasi perkantoran sehingga kebanggaan dan kepercayaan diri peserta didik untuk menjadi sekretaris profesional yang kompetitif, karena telah memiliki banyak keterampilan dan wawasan keilmuan yang beragam.

C. Hasil Penelitian yang Relevan

Untuk melengkapi kajian teori yang telah diuraikan, berikut ini disajikan beberapa hasil penelitian yang relevan yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Nur Fitriana tentang “Pengembangan Permainan Ular Tangga Berbasis *Adobe Flash* Sebagai Media Pembelajaran Memahami Prinsip-Prinsip Penyelenggaraan Administrasi Perkantoran Kelas X SMK PGRI 1 Sentolo” (2014) yang menggunakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*). Dari hasil penelitian oleh Nur Fitriana diketahui hasil penilaian ahli materi 4,108 dengan kategori “sangat baik”, hasil penilaian ahli media 4,071 dengan kategori “baik”, dan hasil uji coba pengguna mendapatkan skor rata-rata 4,37 dengan kategori “sangat baik”, dengan demikian media pembelajaran yang telah dihasilkan dapat dikatakan layak digunakan. Jumlah responden dalam penelitian ini yaitu 12 siswa untuk uji kelompok kecil dan 32 siswa untuk uji lapangan. Jumlah keseluruhan subjek penelitian ini yaitu 44 siswa.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Saeful Anam tentang “ Pengembangan Buku Sekolah Elektronik (BSE) Berbasis Multimedia Sebagai Sumber Belajar Pada Standar Kompetensi Mengelola Data Dan Informasi Di Tempat Kerja Untuk SMK Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Negeri 1 Tempel” yang menggunakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*). Pada penelitian ini didapatkan hasil dari ahli materi 4,83 dengan kategori “sangat layak”, penilaian ahli media 3,89 dengan kategori “layak”, dan hasil uji coba siswa dengan skor 4,37 dengan kategori “sangat layak”. Dengan demikian, media pembelajaran BSE berbasis multimedia pada Standar Kompetensi MDITK yang telah dikembangkan dianggap layak untuk dijadikan media pembelajaran. Dalam penelitian ini terdapat 32 siswa yang menjadi subjek

uji coba kelompok kecil dan 32 siswa yang menjadi subjek uji coba kelompok besar. Jumlah keseluruhan subjek penelitian ini yaitu 64 siswa.

3.

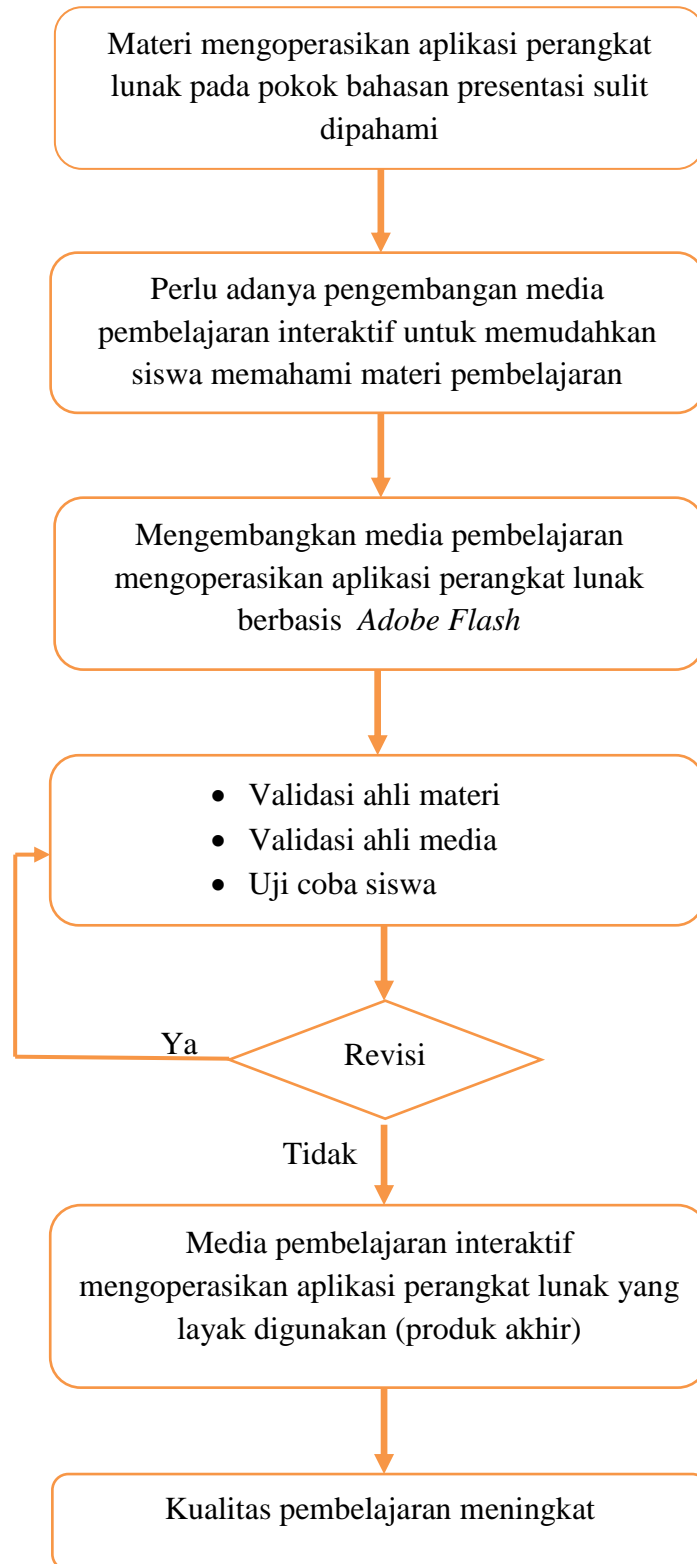
D. Kerangka Pikir

Administrasi perkantoran merupakan kompetensi kejuruan yang mengarahkan peserta didik untuk tidak hanya menguasai materi pembelajaran secara teoritis, namun peserta didik juga diarahkan agar mampu menguasai keterampilan tambahan. Materi pembelajaran presentasi pada kompetensi dasar mengoperasikan aplikasi perangkat lunak merupakan materi pembelajaran yang mengarahkan peserta didik untuk dapat menguasai teori dan keterampilan yang telah diajarkan. Pada pokok bahasan presentasi, peserta didik diharapkan mampu membuat produk presentasi yang sesuai dengan kriteria penilaian. Namun, peserta didik masih kesulitan dalam memahami materi yang diberikan oleh guru. Hal ini dikarenakan guru hanya menjelaskan materi di depan kelas, padahal peserta didik membutuhkan panduan secara langsung satu per satu.

Suatu proses pembelajaran dapat berjalan dengan lebih baik apabila didukung dengan media pembelajaran yang sesuai. Perkembangan media dalam pendidikan berkembang dengan pesat seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih. Salah satu media yang sering digunakan dalam pendidikan adalah komputer. komputer merupakan salah satu media yang sangat dekat dengan kehidupan manusia. Komputer memiliki program-program yang dapat digunakan untuk merancang suatu media pembelajaran yang menarik. Salah satu program yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran yang menarik adalah *Adobe Flash*.

Berdasarkan kerucut pengalaman pembelajaran, penyampaian materi pembelajaran dengan menggunakan gambar hidup akan mudah dipahami oleh peserta didik dibandingkan dengan lambang abstrak atau gambar diam. *Adobe Flash* memiliki fasilitas untuk mendesain simulasi, ilustrasi, dan gambar bergerak. Materi pembelajaran pada standar kompetensi administrasi perkantoran dapat diilustrasi menggunakan *Adobe Flash* agar dapat memahami siswa dengan lebih mudah. Materi pembelajaran presentasi dapat disampaikan dengan lebih menarik apabila menggunakan media pembelajaran yang berbentuk ilustrasi gambar bergerak. Disamping itu, dengan menggunakan *Adobe Flash*, siswa dapat mengulang materi yang diajarkan oleh guru secara mandiri.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa *Adobe Flash* dapat digunakan untuk merancang media pembelajaran yang lebih menarik bagi peserta didik. Media pembelajaran akan diuji coba oleh ahli media, ahli materi dan siswa. Kerangka pikir dalam penelitian dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3. Kerangka Pikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian *Research and Development* (R&D). Hasil dari penelitian ini berupa media pembelajaran untuk materi presentasi pada kompetensi dasar mengoperasikan aplikasi perangkat lunak di SMK Negeri 1 Tempel.

2. Prosedur Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran ini mengadopsi model pengembangan ADDIE (*analysis, design, development, implementation, dan evaluation*). Pada model pengembangan ADDIE terdapat 5 tahap pengembangan, namun dalam penelitian ini hanya dilakukan 4 tahap pengembangan yaitu *analysis, design, development, dan implementation*. Hal ini dikarenakan tujuan penelitian pengembangan yang dilakukan hanya untuk menilai kelayakan produk, tidak untuk menilai keefektifan media.

a. Tahap analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini terdapat tiga jenis kegiatan analisis yang dilakukan yaitu:

1) Analisis masalah

Analisis masalah disebut juga analisis kebutuhan. Pada tahap analisis ini memiliki tujuan untuk menetapkan masalah dasar yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran pada kompetensi dasar mengoperasikan aplikasi perangkat lunak di SMK Negeri 1 Tempel.

Analisis tersebut meliputi analisis mengenai potensi yang dapat dikembangkan dan permasalahan di lapangan yang mendasari perlunya pengembangan media pembelajaran. Selanjutnya, dilakukan analisis tugas untuk mengkaji secara menyeluruh mengenai tugas yang ada dalam materi pembelajaran yang hendak disampaikan. Tugas tersebut ditentukan dengan merinci standar kompetensi dan kompetensi dasar. Hasil dari analisis masalah akan ditentukan tujuan dari pengembangan produk.

2) Analisis karakteristik peserta didik

Pada tahap analisis peserta didik, dilakukan observasi secara langsung terkait karakteristik dan kebiasaan yang dilakukan oleh peserta didik dan latar belakang kemampuan akademik, perkembangan kognitif siswa, serta keterampilan-keterampilan individu dalam kegiatan belajar mengajar di kelas dan juga dalam praktikum mengoperasikan aplikasi perangkat lunak. Dari observasi tersebut dapat ditentukan pola aktivitas dalam pembelajaran.

3) Analisis instruksional

Tahap analisis instruksional merupakan tahap analisis yang dilakukan pada kompetensi yang kemudian dilanjutkan dengan analisis konsep dan perumusan tujuan pembelajaran. Analisis kompetensi yaitu proses identifikasi kompetensi utama yang akan diajarkan kepada peserta didik. Kemudian disusun secara sistematis dan dirinci, yang selanjutnya dikaitkan antar kompetensi satu dengan kompetensi lain yang relevan sehingga membentuk peta kompetensi.

Selanjutnya, dilakukan analisis konsep, yaitu identifikasi mengenai konsep materi pembelajaran yang kemudian dikaitkan antar konsep yang relevan sehingga menjadi sebuah peta konsep. Setelah peta konsep dirumuskan, maka langkah selanjutnya yaitu merumuskan tujuan pembelajaran. Perumusan tujuan pembelajaran dilakukan dengan tujuan untuk merangkum hasil dari analisis kompetensi dan analisis tugas untuk menentukan perilaku pada objek yang akan diteliti. Rumusan tujuan pembelajaran yang telah dibuat akan digunakan sebagai dasar untuk merancang dan menyusun perangkat pembelajaran yang kemudian diintegrasikan ke dalam media pembelajaran yang akan dikembangkan.

b. Tahap perancangan (*Design*)

Pada tahap ini, terdapat tiga kegiatan yaitu:

1) Penyusunan kerangka struktur media pembelajaran

Berdasarkan pada kompetensi, maka disusunlah media pembelajaran yang ditampilkan secara utuh menggambarkan keseluruhan kegiatan dalam pembelajaran yang tercakup pada media pembelajaran tersebut, serta urutan penyajiannya. Pada penyusunan media pembelajaran ditentukan kerangka struktur media pembelajaran yang terdiri dari beberapa menu-menu yang akan ditampilkan pada isi media pembelajaran yang diawali dengan merancang *story board*.

2) Penentuan sistematika

Penentuan sistematika yaitu penentuan urutan materi dan jenis ilustrasi atau visualisasi media yang akan digunakan. Urutan penyajian pada media pembelajaran yang dikembangkan meliputi pendahuluan, standar kompetensi dan kompetensi dasar, dan langkah-langkah pembuatan dokumen presentasi. Setiap penyampaian materi akan ditayangkan menggunakan animasi, sehingga dapat memperjelas penyampaian materi kepada peserta didik.

3) Perancangan alat evaluasi

Perancangan alat evaluasi berfungsi ketika penilaian media pembelajaran berlangsung. Alat evaluasi yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini yaitu:

- a) Lembar penilaian ahli media
- b) Lembar penilaian ahli materi
- c) Angket untuk siswa

c. Tahap pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan merupakan tahap untuk menghasilkan produk pengembangan yang kemudian akan dilakukan penilaian oleh ahli materi dan ahli media yang kemudian ditindaklanjuti dengan cara merevisi produk. Tujuan dari tahap pengembangan yaitu untuk menghasilkan bentuk akhir media pembelajaran setelah melalui revisi sesuai dengan masukan dari ahli materi dan ahli media. Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap ini yaitu:

- 1) Pengembangan media

Sebelum dilakukan pengembangan media, peneliti melakukan kajian referensi dan sumber pustaka yang mendukung. Teks materi diperoleh dari beberapa referensi. Setelah kajian materi selesai dilakukan, maka ditindak lanjuti dengan pembuatan gambar dan animasi yang dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran. Pengembangan dilakukan dengan merangkai bagian demi bagian sesuai dengan kerangka yang telah disusun sebelumnya.

2) Penyuntingan

Pada tahap ini, produk awal dikaji oleh ahli materi dan ahli media agar mendapatkan produk yang lebih baik. Penyuntingan ini dilakukan agar mendapatkan rekomendasi untuk penyempurnaan media pembelajaran yang akan dikembangkan. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk meminimalisir terjadinya kesalahan baik dari segi materi ataupun media.

3) Revisi produk

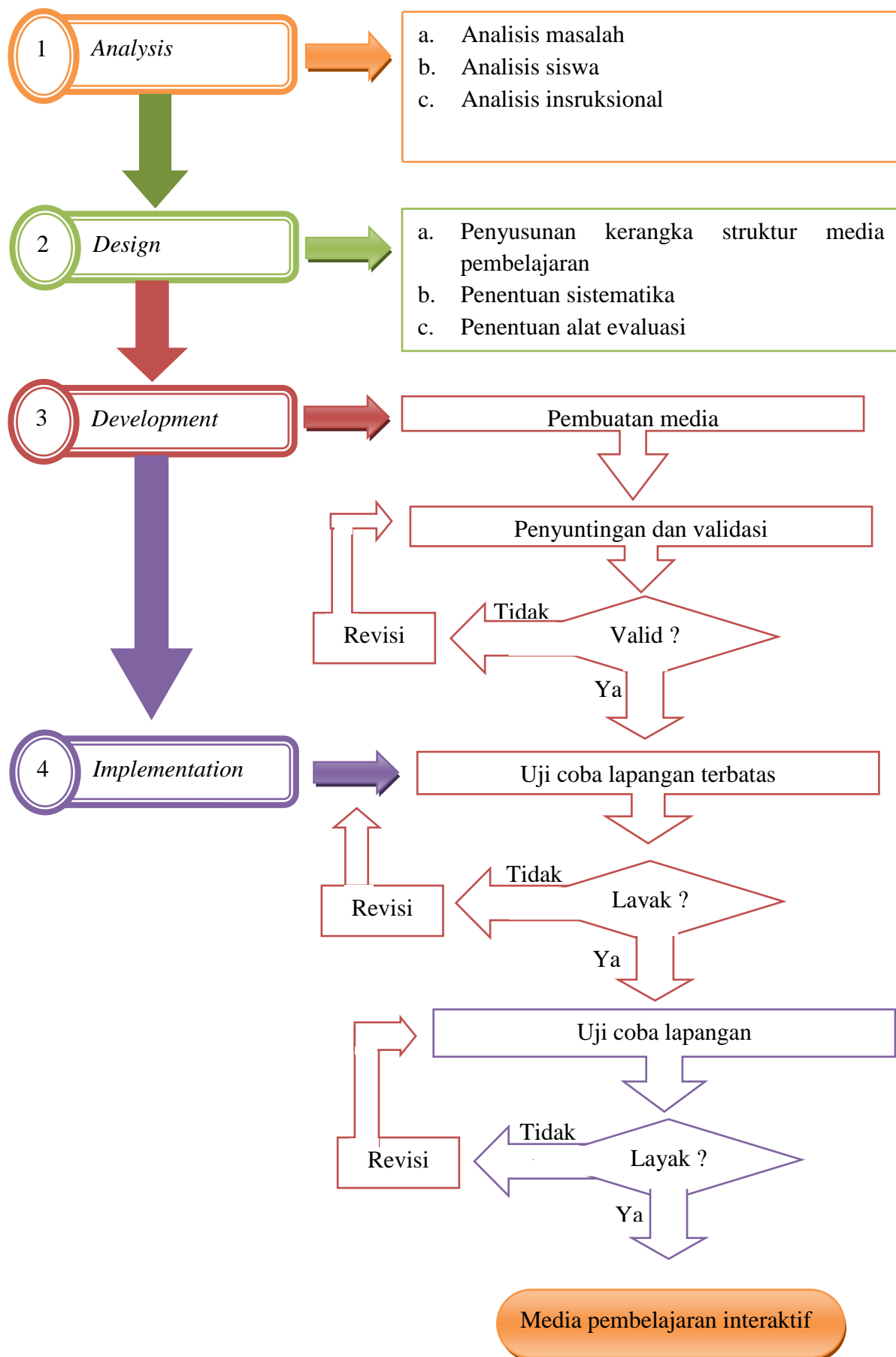
Berdasarkan atas tanggapan dan masukan dari ahli media dan ahli materi, media akan direvisi. Revisi tersebut dilakukan agar media yang dibuat dapat lebih tepat, efektif, dan mudah digunakan.

d. Tahap implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi merupakan tahapan dimana produk yang sudah jadi diuji cobakan untuk memperoleh respon dan tanggapan langsung dari siswa. Uji coba yang dilakukan yaitu uji coba lapangan terbatas dan uji coba lapangan. Uji coba lapangan terbatas dilakukan oleh 4 orang siswa. Hasil dari uji coba lapangan terbatas, akan

digunakan sebagai masukan, koreksi, perbaikan media dan juga untuk mengetahui keterbacaan oleh siswa sebelum dilakukannya uji coba lapangan. Selanjutnya, dilakukan uji coba lapangan pada siswa kelas X administrasi perkantoran SMK Negeri 1 Tempel yang berjumlah 32 siswa. Tujuan dari tahap implementasi yaitu untuk mengetahui apakah media pembelajaran yang telah dikembangkan sudah sesuai dan layak digunakan atau belum.

Bagan dari prosedur pengembangan media pembelajaran interaktif dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4. Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran

B. Validasi dan Ujicoba Produk

1. Desain penilaian

Penilaian produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data mengenai kualitas media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan. Pada penelitian ini menjelaskan hasil penilaian yang diberikan oleh ahli materi, ahli media dan siswa untuk dianalisis dan dilakukan revisi produk agar dapat meminimalisir kesalahan.

Tahap penilaian dilakukan sebelum produk diimplementasikan kepada siswa, tahapan penilaian yang dilakukan diantaranya:

a. Tahap I penilaian oleh ahli materi dan ahli media

Sebelum produk diujicobakan kepada siswa, produk divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Validasi materi dilakukan oleh guru mengoperasikan aplikasi perangkat lunak SMK N 1 Tempel untuk menilai kelayakan isi dan bahasa yang digunakan. Selanjutnya, produk divalidasi dari segi penyajian dan kegrafisan oleh ahli media. Hasil revisi pada tahap ini dijadikan sebagai masukan untuk perbaikan produk sebelum diujikan ke kelompok kecil.

b. Tahap II penilaian oleh siswa dalam kelompok kecil

Setelah media pembelajaran interaktif dinilai dan dinyatakan valid oleh ahli media dan ahli materi, pembelajaran diuji cobakan kepada siswa dalam kelompok kecil yaitu sejumlah 4 siswa. Penilaian media oleh siswa dalam kelompok kecil dilakukan dengan tujuan agar didapatkan gambaran umum mengenai tingkat keterbacaan siswa dalam menggunakan media pembelajaran. Hasil

penilaian siswa dalam kelompok kecil dijadikan sebagai masukan untuk perbaikan produk sebelum diujikan ke kelompok besar.

c. Tahap III penilaian oleh siswa dalam kelompok besar

Uji coba kelompok besar dilakukan kepada siswa kelas X AP 1 kompetensi keahlian administrasi perkantoran SMK Negeri 1 Tempel yang berjumlah 32 siswa. Hasil penilaian media yang dilakukan oleh siswa pada kelompok besar dijadikan sebagai bahan revisi produk akhir pengembangan media pembelajaran interaktif mengoperasikan aplikasi perangkat lunak.

2. Jenis data

Dalam penelitian dan pengembangan ini, jenis data yang diperlukan untuk menilai kelayakan media berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data tersebut diperoleh dari beberapa sumber yaitu ahli media, ahli materi dan siswa. Data kualitatif diperoleh dari ahli materi dan ahli media yang berupa uraian saran dan masukan. Kemudian, data kuantitatif diperoleh dari angket yang berupa nilai 5, 4, 3, 2, 1 yang selanjutnya kategori ini diubah menjadi data kualitatif sebagai berikut:

Sangat tidak setuju	(STS)	1
Tidak setuju	(TS)	2
Kurang setuju	(KS)	3
Setuju	(S)	4
Sangat setuju	(SS)	5

C. Teknik dan instrumen pengumpulan data

1. Teknik pengumpulan data

Data yang dibutuhkan dalam penelitian ini yaitu data mengenai kualitas media. Media yang dikembangkan perlu mendapat penilaian dari para ahli untuk mendapatkan perbaikan. Hasil penilaian dari para ahli kemudian dijadikan sebagai bahan evaluasi untuk memperbaiki media sehingga terhindar dari kesalahan konsep ataupun bahasa. Media yang telah dikembangkan diajukan kepada dosen ahli dan guru administrasi perkantoran untuk dinilai kelayakannya. Kemudian, di akhir kegiatan pembelajaran, siswa diminta untuk mengisi angket keterbacaan siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan angket penilaian ahli materi, angket penilaian ahli media dan angket siswa.

2. Teknik analisis data

Data yang diperoleh dari hasil penilaian ahli media, ahli materi dan siswa berupa angka. Angka tersebut kemudian diubah menjadi data kualitatif berdasarkan penskoran hasil. Skor media dianalisis dengan cara mencari rata-rata penilaian. Rumus yang digunakan untuk menghitung nilai rata-rata skor dari setiap komponen aspek penilaian adalah sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

\bar{x} : skor rata-rata

n : jumlah penilaian

$\sum x$: jumlah skor

Selanjutnya, data yang sudah diperoleh pada setiap butir penilaian dijumlahkan dan disebut sebagai skor *actual* (X). Skor aktual bersifat kuantitatif, kemudian dikualifikasikan sesuai dengan kriteria kualitatif (Eko Putro Widyoko, 2009: 238) sebagai berikut:

Tabel 3. Konversi skor aktual menjadi skala lima

No	Rentang Skor (i)	Nilai	Kategori
1.	$x \geq X_i + 1,8 S_{bi}$	A	Sangat layak
2.	$X_i + 0,60 S_{bi} < x \leq x_i + 1,80 S_{bi}$	B	Layak
3.	$X_i - 0,60 S_{bi} < x \leq x_i + 0,60 S_{bi}$	C	Cukup
4.	$X_i - 1,80 S_{bi} < x \leq X_i - 0,60 S_{bi}$	D	Tidak layak
5.	$x \leq X_i - 1,8 S_{bi}$	E	Sangat tidak layak

Sumber: Eko Putro Widyoko (2009: 238)

Keterangan:

x = skor aktual (skor yang diperoleh)

X_i (rerata skor ideal) = $\frac{1}{2}$ (skor tertinggi ideal + skor terendah ideal)

S_{bi} (simpangan baku skor ideal)

$S_{bi} = (\frac{1}{2}) (\frac{1}{3})$ (skor tertinggi ideal – skor terendah ideal)

= $\frac{1}{6}$ (skor tertinggi ideal – skor terendah ideal)

Skor tertinggi ideal = \sum butir kriteria X skor tertinggi

Skor terendah ideal = \sum butir kriteria X skor terendah

Dalam penelitian ini, nilai kelayakan produk diubah menjadi data kualitatif, dimana minimal kelayakan produk yang dinilai mendapatkan kategori nilai layak atau mendapat predikat B. Dengan demikian, apabila hasil penelitian oleh ahli dan guru memberikan hasil akhir B maka media pembelajaran interaktif ini dinyatakan layak digunakan. Kemudian, saran dan masukan dianalisis kembali dan disesuaikan untuk menyempurnakan produk.

3. Instrumen validasi

Instrumen validasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

a. Angket validasi ahli media dan ahli materi

Instrumen penelitian ini digunakan dengan tujuan untuk memperoleh kriteria kelayakan media dari ahli media dan ahli materi. Kriteria media yang baik dapat diukur dari 4 kualitas penilaian yang ditinjau dari komponen bahasa dan gambar, komponen kelayakan isi, komponen penyajian, dan komponen kegrafisan. Angket divalidasi terlebih dahulu sebelum digunakan untuk mengumpulkan data. Instrumen angket disusun dengan menggunakan skala Likert dengan skala penilaian 1 sampai 5. Angket ahli media diadopsi dari Walker & Hess, dan angket ahli materi diadopsi dari Atwi Suparman yang kemudian dikembangkan. Angket ditampilkan pada tabel 4 dan 5:

Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Ahli Media

No	Aspek Penilaian		Jumlah
1.	Komponen bahasa	Penggunaan kalimat yang jelas dan tepat	5
		Penggunaan ejaan yang tepat	5
		Kejelasan media dan gambar	5
2.	Komponen kegrafisan	Keseimbangan garis, bentuk, ruang dan tulisan	5
		Tampilan	5
		Sistematika	5
		Kesesuaian format	5
		Kejelasan <i>homescreen</i>	5

Tabel 5 . Kisi-kisi Instrumen Penilaian Ahli Materi

No	Aspek Penilaian		Jumlah
1.	Komponen Penyajian	Penyajian materi secara logis dan sistematis	5
		Penyajian materi menunjukkan perilaku mandiri siswa	5
2.	Komponen kelayakan isi	Kesesuaian	5
		Kebenaran materi	5
		Koherensi dan keruntutan alur pikir	5

b. Angket siswa

Angket siswa disusun untuk mengetahui tingkat keterbacaan siswa dalam menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Kriteria yang diukur dalam angket keterbacaan siswa terdiri dari 3 aspek yaitu aspek bahasa, tampilan, dan pengoperasian. Angket diberikan setelah siswa mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan media. Angket disusun dengan menggunakan skala Likert lima. Kisi-kisi instrumen angket siswa dapat dilihat pada tabel 6:

Tabel 6. Kisi-kisi Instrumen Angket Siswa

	Aspek yang dinilai	Indikator
1.	Kualitas bahasa	1. Bahasa yang digunakan mudah dipahami
		2. Bahasa dan gaya penulisan sesuai dengan perkembangan siswa
		3. Kalimat tidak ambigu
		4. Ejaan mudah dipahami
		5. Kalimat yang digunakan efektif
		6. Materi yang disajikan menarik
		7. Kemudahan alur belajar
		8. Kalimat yang digunakan mudah dimengerti
2.	Kualitas tampilan	9. Pendahuluan menarik
		10. Penyajian menempatkan siswa sebagai subjek pembelajaran
		11. Isi media singkat dan jelas
		12. Isi media dapat membantu memahami materi
		13. Materi dijelaskan secara tepat
		14. Tampilan gambar dan ilustrasi sesuai
		15. Kejelasan gambar
		16. Ketepatan jenis dan ukuran huruf
3.	Kualitas pengoperasian	17. Media mudah untuk dioperasikan
		18. Ide pengembangan media kreatif
		19. Animasi, tombol dan gambar mudah dipahami
		20. Tampilan visual media menarik
		21. Media ini membantu belajar lebih menyenangkan
		22. Kemudahan mencari materi

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pengembangan media pembelajaran mengoperasikan aplikasi perangkat lunak dilakukan menggunakan model ADDIE telah melalui tahap analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), dan implementasi (*implementation*). Tahapan-tahapan pengembangan tersebut dapat dilihat secara rinci sebagai berikut :

1. Tahap Analisis

Tahap analisis dilakukan dengan maksud untuk menganalisis kebutuhan media pembelajaran. Analisis kebutuhan tersebut dilakukan dengan menganalisis potensi yang ada di sekolah, analisis kurikulum dan analisis siswa. Analisis kurikulum dalam hal ini yaitu silabus. Tahap analisis meliputi tiga langkah pokok, yaitu:

a. Analisis masalah

Analisis masalah merupakan proses pengidentifikasian masalah dan potensi yang dimiliki sekolah. Hal-hal yang diperhatikan pada tahap ini diantaranya yaitu situasi pembelajaran, media pembelajaran, strategi pembelajaran serta sarana pendukung pelaksanaan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran atau jalannya kegiatan pembelajaran mempengaruhi pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Kemudian, strategi pembelajaran atau cara penyampaian materi pembelajaran yang dilakukan oleh guru mempengaruhi ketersampaian materi yang diberikan kepada peserta didik. Disamping itu, cara penyampaian materi pembelajaran juga mempengaruhi situasi atau kondisi pembelajaran apakah situasi

pembelajaran akan berlangsung secara kondusif atau tidak. Selanjutnya, untuk mendukung proses penyampaian materi pembelajaran, dibutuhkan suatu media pembelajaran yang dapat memudahkan penyampaian materi. Dalam penggunaan media pembelajaran membutuhkan sarana yang dapat mendukung penggunaan media pembelajaran tersebut.

Di SMK Negeri 1 Tempel sudah terdapat LCD yang terpasang di setiap ruang kelas. Disamping itu, juga terdapat laboratorium komputer administrasi perkantoran dengan kapasitas 36. Setiap LCD yang terpasang masih dapat berfungsi dengan baik sehingga dapat mendukung penggunaan media pembelajaran. Namun, dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung selama ini, penggunaan laboratorium komputer dan LCD yang ada belum digunakan secara optimal. Guru menyampaikan materi pembelajaran menggunakan modul guru, modul siswa dan papan tulis. Hal ini dapat menyebabkan siswa bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas karena tidak ada variasi media pembelajaran yang digunakan.

Selanjutnya, dengan penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif menyebabkan penyampaian materi pembelajaran selama ini cenderung satu arah sehingga siswa pasif ketika pembelajaran berlangsung. Namun, ketika siswa diberi tugas mandiri oleh guru, siswa masih kebingungan dalam menyelesaikan tugas. Hal ini mengakibatkan pembelajaran di kelas menjadi tidak efektif dan efisien, karena guru harus memandu siswa satu per satu agar dapat menyelesaikan tugasnya. Dalam hal ini, guru membutuhkan waktu yang lebih banyak untuk memahami siswanya.

Salah satu cara untuk memudahkan siswa memahami materi pembelajaran yaitu dengan menggunakan media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif yaitu media pembelajaran yang dapat mengajak siswa untuk melakukan sesuatu sesuai dengan arahan yang ada dalam media pembelajaran tersebut. Penggunaan media pembelajaran interaktif membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa.

Dalam kondisi ini, maka diperlukan suatu media pembelajaran yang dapat memudahkan siswa dalam memahami materi agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan efisien. Selain itu, dengan adanya variasi media pembelajaran tersebut, maka sarana yang sudah disediakan oleh sekolah dapat dioptimalkan lagi pemanfaatannya.

b. Analisis Siswa

Pada analisis siswa, yang dikaji adalah mengenai karakteristik siswa sesuai dengan desain media. Karakteristik siswa yang dimaksud meliputi latar belakang kemampuan akademik (pengetahuan) siswa, serta keterampilan-keterampilan individu atau keterampilan sosial lainnya. Hasil dari analisis tersebut akan terlihat pola aktivitas siswa dalam pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, siswa terkadang masih kesulitan dalam memahami materi pembelajaran dalam mata pelajaran mengoperasikan aplikasi perangkat lunak. Siswa masih kebingungan dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Hal ini menyebabkan pembelajaran di kelas kurang efektif. Disamping itu, pembelajaran di kelas terkadang tidak kondusif karena siswa selalu membutuhkan panduan langsung dari guru.

Di sisi lain, siswa di SMK N 1 Tempel sudah sangat terbiasa menggunakan komputer dan laptop. Hal ini tentunya menunjukkan bahwa kemampuan siswa tersebut perlu dioptimalkan agar siswa dapat lebih mudah memahami materi yang diberikan guru.

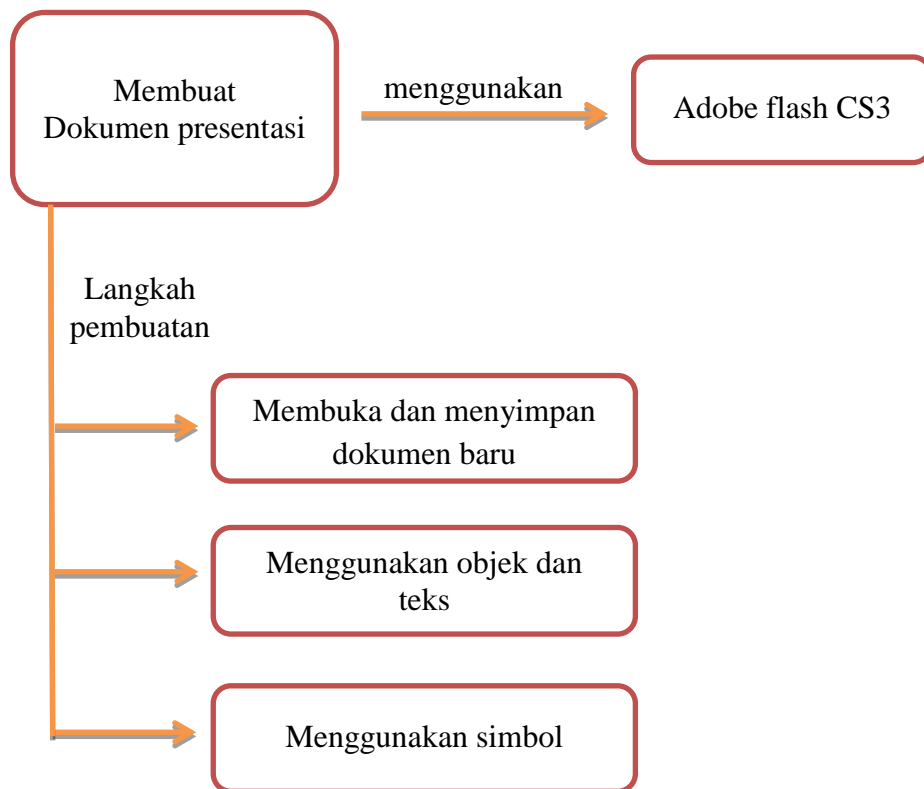
c. Analisis Instruksional

Media pembelajaran mengoperasikan aplikasi perangkat lunak disusun berdasarkan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang terdapat pada kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP). Pada tahap analisis instruksional membahas mengenai materi pembelajaran yang akan disampaikan kepada siswa secara keseluruhan. Kompetensi dasar yang digunakan dipilih sesuai dengan pokok bahasan yang akan disampaikan dalam media pembelajaran mengoperasikan aplikasi perangkat lunak. Selanjutnya disusun menjadi peta kompetensi yang dapat dilihat pada tabel 7.

Tabel 7. Peta Kompetensi Dasar

SK	Mengoperasikan Aplikasi Perangkat Lunak
KD	Mengoperasikan aplikasi perangkat lunak dalam mengolah dokumen/ naskah
Indikator	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai aturan dan ketentuan dalam penguasaan keyboard komputer 2. Berfikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan berbagai bentuk dokumen dari pengetahuan yang telah dimiliki 3. Sikap dan perilaku tidak mudah tergantung pada orang lain dalam memecahkan berbagai kasus dengan memanfaatkan berbagai formula dalam software Lembar Sebar 4. Sikap dan perilaku tidak mudah tergantung pada orang lain dalam memecahkan kasus dengan memanfaatkan formula dalam software Adobe Flash

Selanjutnya, dilakukan analisis konsep yaitu dengan mengidentifikasi konsep-konsep utama yang akan diajarkan. Konsep-konsep tersebut kemudian disusun dan dikaitkan antara satu dengan yang lain yang relevan sehingga membentuk peta konsep. Konsep yang telah disusun kedalam sebuah peta kompetensi dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5. Peta Konsep

Setelah tersusun peta konsep, maka tahap selanjutnya yaitu merumuskan tujuan umum pengembangan produk dan tujuan pembelajaran. Hal ini dilakukan untuk merangkum hasil dari analisis konsep dan analisis kurikulum atau analisis silabus. Tujuan pembelajaran disusun berdasarkan indikator yang sudah disusun dari standar kompetensi dan kompetensi dasar, tujuan pembelajaran dapat dilihat pada Tabel 8

Tabel 8. Tujuan Pembelajaran

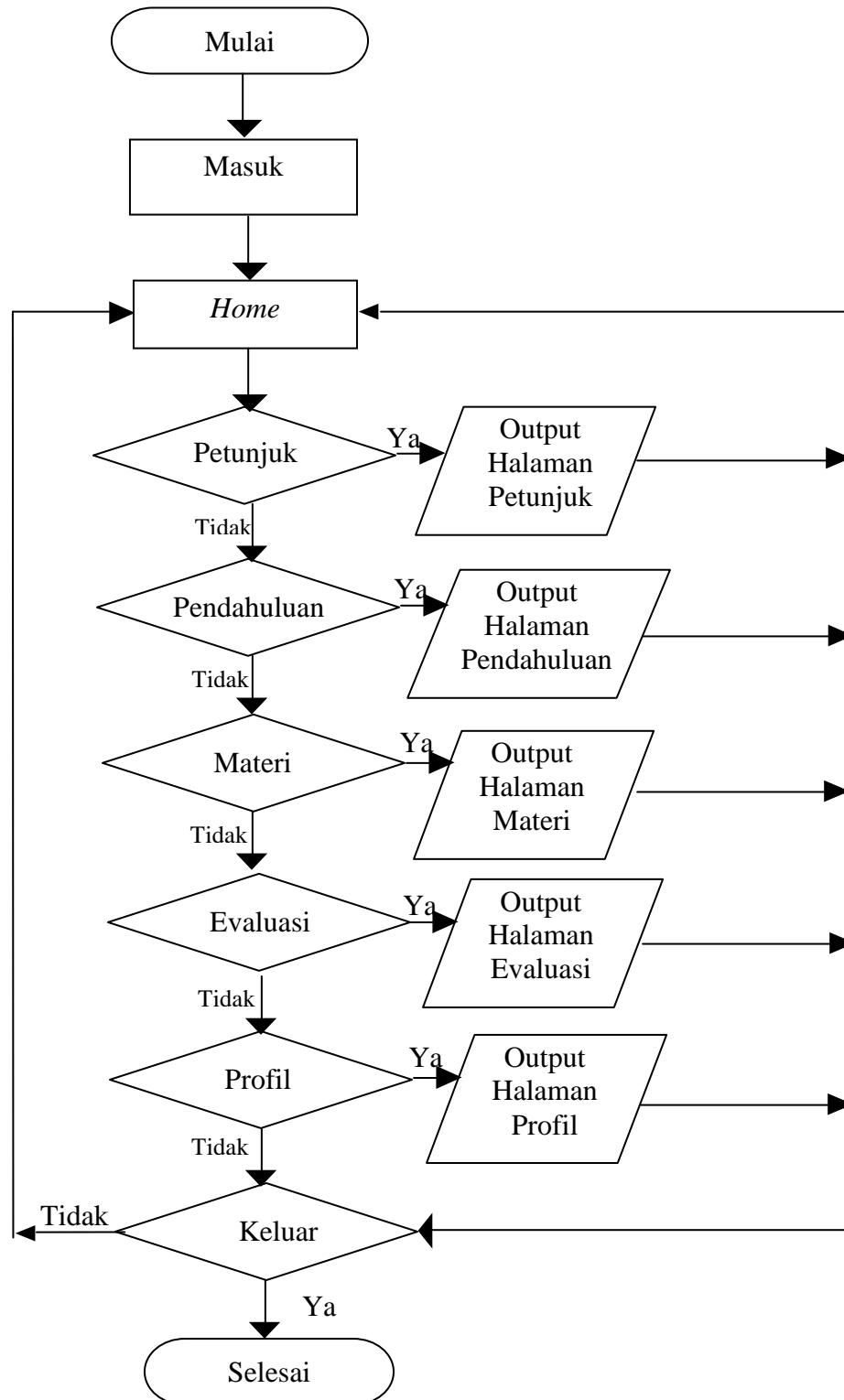
No	Tujuan
1.	Siswa dapat memahami cara penggunaan Adobe Flash dengan benar
2.	Siswa dapat memahami menu pada Adobe Flash dengan tepat
3.	Siswa dapat membuat dokumen presentasi menggunakan Adobe Flash secara mandiri

2. Tahap Desain

Tahap desain (*design*) merupakan tahap untuk menyusun kerangka isi media pembelajaran mengoperasikan aplikasi perangkat lunak yang akan dikembangkan secara keseluruhan. Hasil akhir tahap ini digunakan sebagai acuan pengembangan media pembelajaran. Dalam tahap desain terdapat tiga langkah kegiatan spesifik, yaitu:

a. Penyusunan Kerangka Struktur Media Pembelajaran

Pada penyusunan kerangka struktur media pembelajaran yang dikembangkan diawali dengan membuat atau menyusun *story board* agar pengembangan media pembelajaran yang dikehendaki dapat dilaksanakan dengan lebih mudah dan terarah. Sebelum dibuat *story board*, rancangan media pembelajaran terlebih dahulu dibuat *flowchart* untuk mempermudah alur pengembangan *story board*. Rancangan *flowchart* dapat dilihat secara rinci pada gambar 6.



Gambar 6. *Flowchart* Media Pembelajaran Mengoperasikan Aplikasi Perangkat Lunak

Flowchart yang sudah jadi kemudian dibuat *story board* dalam bentuk narasi. Pembuatan *story board* dalam bentuk narasi ini bertujuan untuk memperjelas *flowchart* agar dapat meminimalisir kesalahan yang terjadi saat pembuatan *story board*. Rincian narasi *story board* dapat dilihat pada tabel 9.

Tabel 9. Narasi *Story Board*

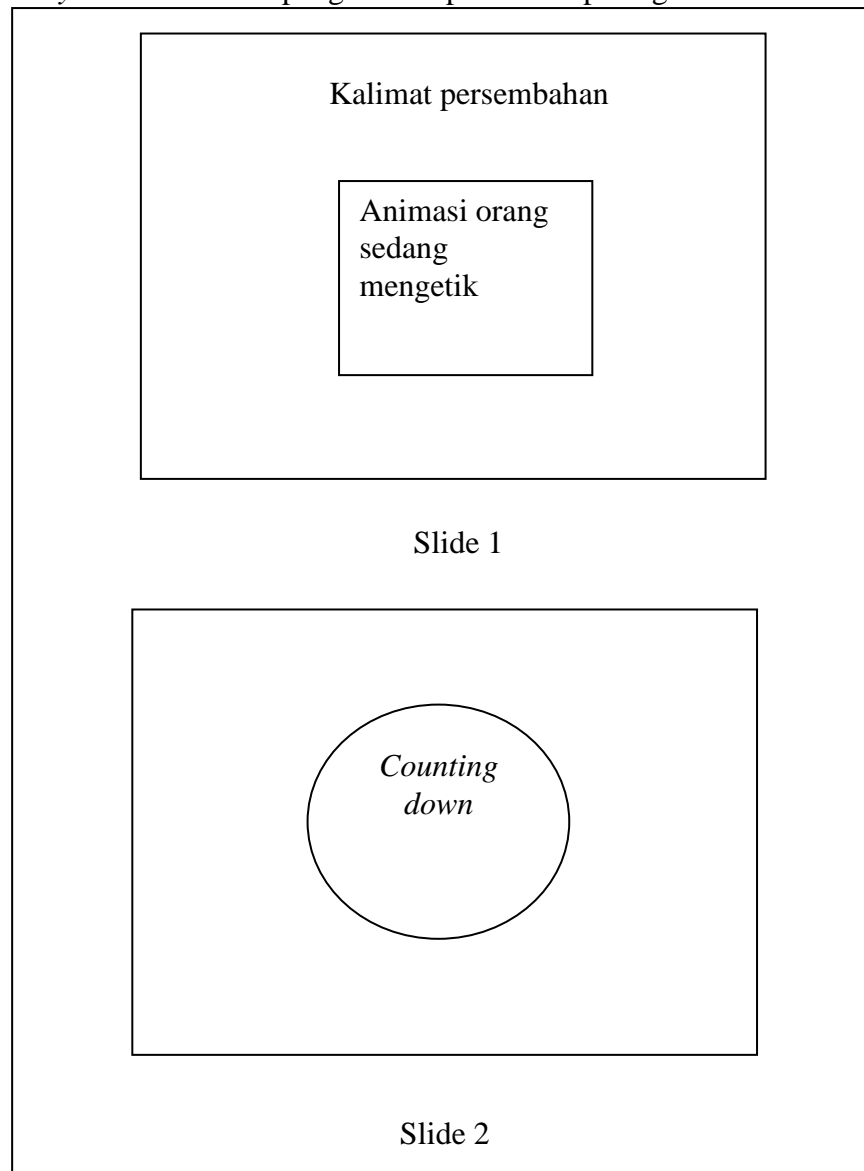
No.	Nama Layar	Isi Tampilan	Navigasi
1.	Halaman pengantar	Isi: Berisi pengantar media yang berupa halaman persembahan sebelum memasuki halaman depan. Animasi: Orang sedang mengetik, <i>Counting Down</i> 5 sampai 1	
2.	Halaman depan	Isi: Berisi pengantar media sebelum memasuki halaman utama, judul media dan nama pengembang media Animasi: Gambar logo UNY	Tombol masuk Tombol Close Tombol minimize Tombol maximize Tombol stop sound Tombol play sound
3.	Halaman utama	Isi: Berisi daftar isi yang dapat mengarahkan ke isi materi Animasi: Gambar bergerak orang sedang melakukan presentasi di depan <i>audience</i>	Tombol Close Tombol minimize Tombol maximize Tombol stop sound Tombol play sound Tombol petunjuk Tombol pendahuluan Tombol materi Tombol evaluasi Tombol profil
4.	Halaman petunjuk	Isi: Berisi petunjuk atau cara penggunaan media serta penjelasan mengenai setiap tombol yang digunakan dalam media pembelajaran yang dikembangkan	Tombol Close Tombol minimize Tombol maximize Tombol stop sound Tombol play sound Tombol home

No	Nama Layar	Isi Tampilan	Navigasi
1.	Halaman pendahuluan	Isi: Berisi pendahuluan untuk menciptakan stimulasi kepada siswa dan menu utama yang terdiri dari : 1. Standar kompetensi dan kompetensi dasar 2. Indikator 3. Tujuan pembelajaran 4. Apersepsi	Tombol Close Tombol minimize Tombol maximize Tombol stop sound Tombol play sound Tombol home Tombol SK & KD Tombol indikator Tombol tujuan Tombol apersepsi Tombol submit
2.	Halaman materi	Isi: Berisi materi mengenai cara pembuatan dokumen presentasi menggunakan adobe flash yang terdiri dari: 1. Pengenalan dan pembuatan dokumen baru 2. Pembuatan objek dan teks 3. Pembuatan symbol	Tombol Close Tombol minimize Tombol maximize Tombol stop sound Tombol play sound Tombol home Tombol pengenalan Tombol objek & teks Tombol symbol
3.	Halaman evaluasi	Isi: Berisi serangkaian soal yang digunakan sebagai pemantapan penguasaan materi dengan cara memberikan pertanyaan kepada siswa	Tombol Close Tombol minimize Tombol maximize Tombol stop sound Tombol play sound Tombol ulangi Tombol close
4.	Halaman profil	Isi: Berisi profil pembimbing skripsi dan pengembang media pembelajaran	Tombol Close Tombol minimize Tombol maximize Tombol stop sound Tombol play sound Tombol home Tombol next Tombol back

Setelah narasi *story board* dibuat, maka langkah selanjutnya yaitu membuat *story board*. Rincian *story board* media pembelajaran mengoperasikan aplikasi perangkat lunak akan dijelaskan secara rinci sebagai berikut:

1) *Story board* halaman pengantar

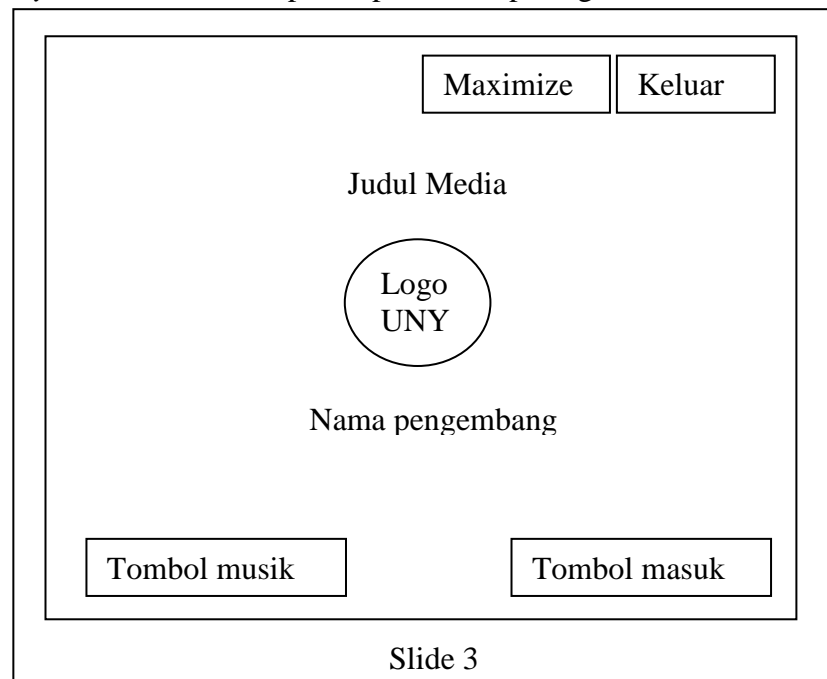
Story board halaman pengantar dapat dilihat pada gambar 7.



Gambar 7. *Story board* Halaman Pengantar

2) *Story board* halaman depan

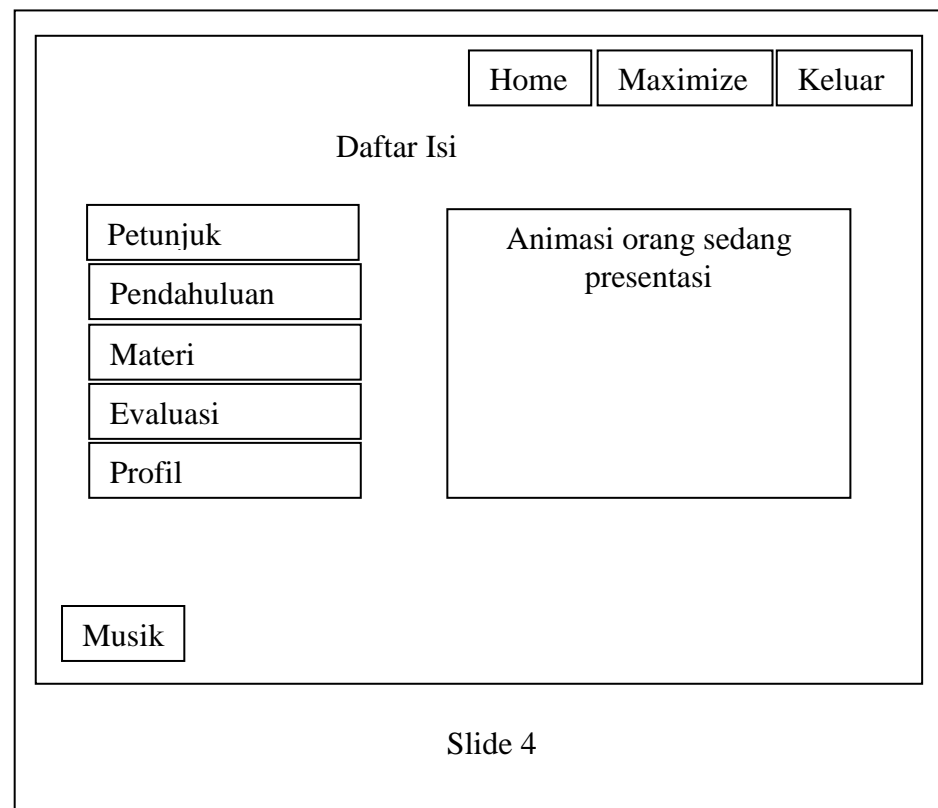
Story board halaman depan dapat dilihat pada gambar 8.



Gambar 8. *Story Board* Halaman Depan

Pada halaman depan terdapat judul media, nama pengembang, tombol masuk, tombol musik, tombol maximize dan tombol keluar. Tombol masuk berfungsi untuk melanjutkan pada slide berikutnya yaitu halaman daftar isi. Tombol musik berfungsi untuk mematikan musik dan menyalakan musik kembali. Tombol maximize berfungsi untuk melihat tampilan media dalam ukuran layar penuh. Apabila tombol maximize di tekan kembali, maka tampilan media akan berubah menjadi ukuran lebih kecil. Tombol keluar berfungsi untuk keluar dari media pembelajaran.

3) *Story board* halaman daftar isi



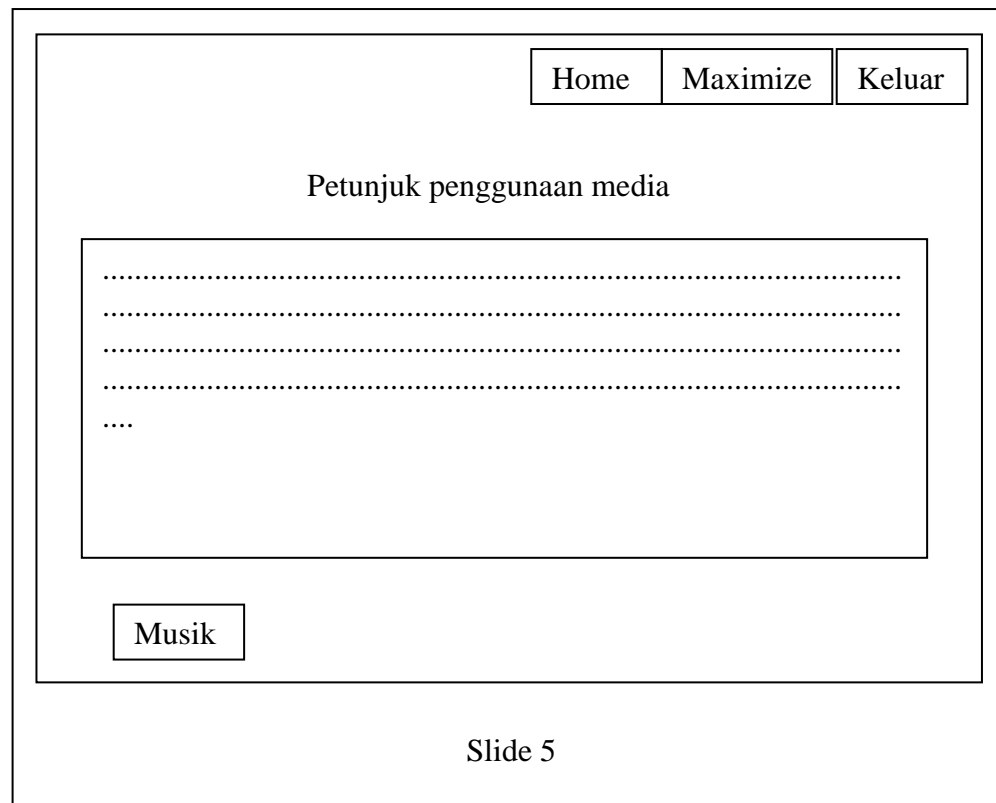
Gambar 9. *Story Board* Halaman Daftar Isi

Pada halaman daftar isi terdapat home yang merupakan tombol home, maximize merupakan tombol untuk melihat halaman dalam tampilan ukuran penuh. Apabila tombol maximize di tekan, maka akan muncul tombol minimize yang berfungsi untuk melihat tampilan halaman dalam ukuran yang lebih kecil. Kemudian, terdapat keluar yang merupakan tombol untuk keluar dari media pembelajaran, musik merupakan tombol yang berfungsi untuk menghentikan musik dan memulai kembali musik. Selanjutnya, terdapat petunjuk yang merupakan tombol untuk masuk pada halaman petunjuk, pendahuluan merupakan tombol untuk masuk pada halaman pendahuluan, materi merupakan tombol untuk masuk pada halaman materi, evaluasi

merupakan tombol untuk masuk pada halaman evaluasi dan profil merupakan tombol untuk masuk pada halaman profil.

4) *Story board* halaman petunjuk

Story board halaman petunjuk dapat dilihat pada gambar 10.

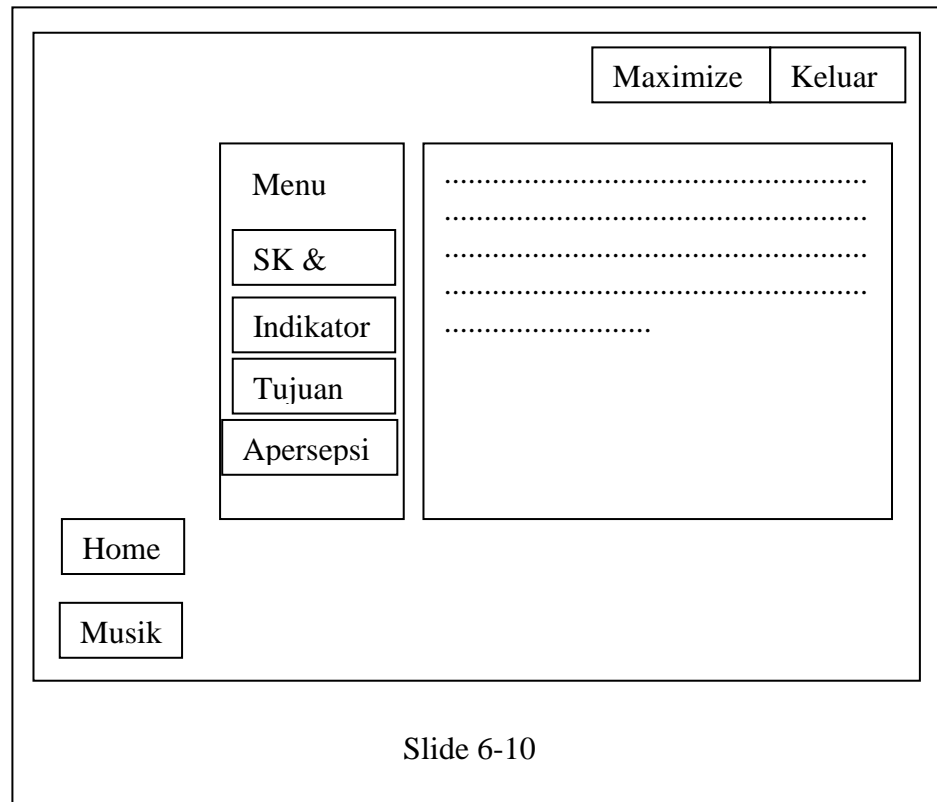


Gambar 10. *Story Board* Halaman Petunjuk

Pada halaman petunjuk terdapat musik yang merupakan tombol musik. Tombol ini berfungsi untuk menghentikan dan memulai musik. Selanjutnya terdapat tombol home yang berfungsi untuk kembali pada halaman daftar isi. Tombol maximize berfungsi untuk menampilkan gambar dalam ukuran layar penuh. Tombol keluar untuk keluar dari media pembelajaran.

5) *Story board* halaman pendahuluan

Story board halaman pendahuluan dapat dilihat pada gambar 11.

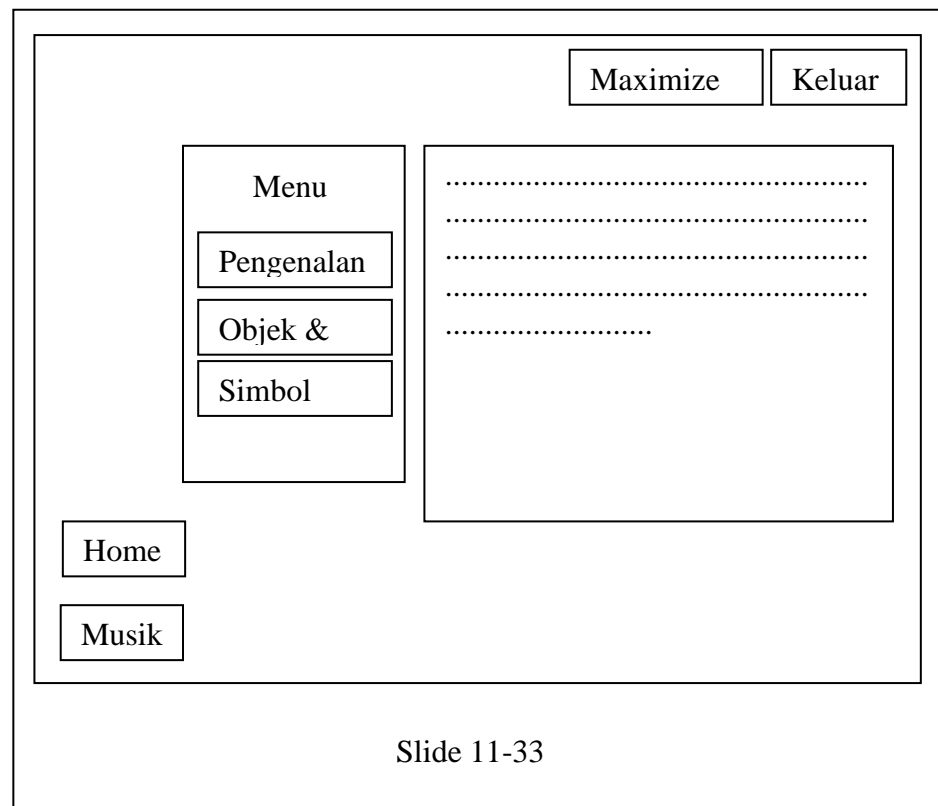


Gambar 11. *Story Board* Halaman Pendahuluan

Pada halaman pendahuluan terdapat tombol home untuk kembali ke halaman daftar isi. Tombol musik untuk menghentikan dan memulai kembali musik. Tombol maximize berfungsi untuk melihat media pembelajaran dalam tampilan ukuran layar penuh. Tombol keluar untuk keluar dari media pembelajaran. Tombol SK & KD merupakan tombol yang berisi standar kompetensi dan kompetensi dasar. Tombol Indikator berisi indikator pembelajaran yang sudah disesuaikan dengan silabus. Tombol tujuan pembelajaran berisi tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Tombol apersepsi merupakan tombol yang berisi apersepsi yang akan diberikan kepada siswa.

6) *Story board* halaman materi

Story board halaman materi dapat dilihat pada gambar 12.

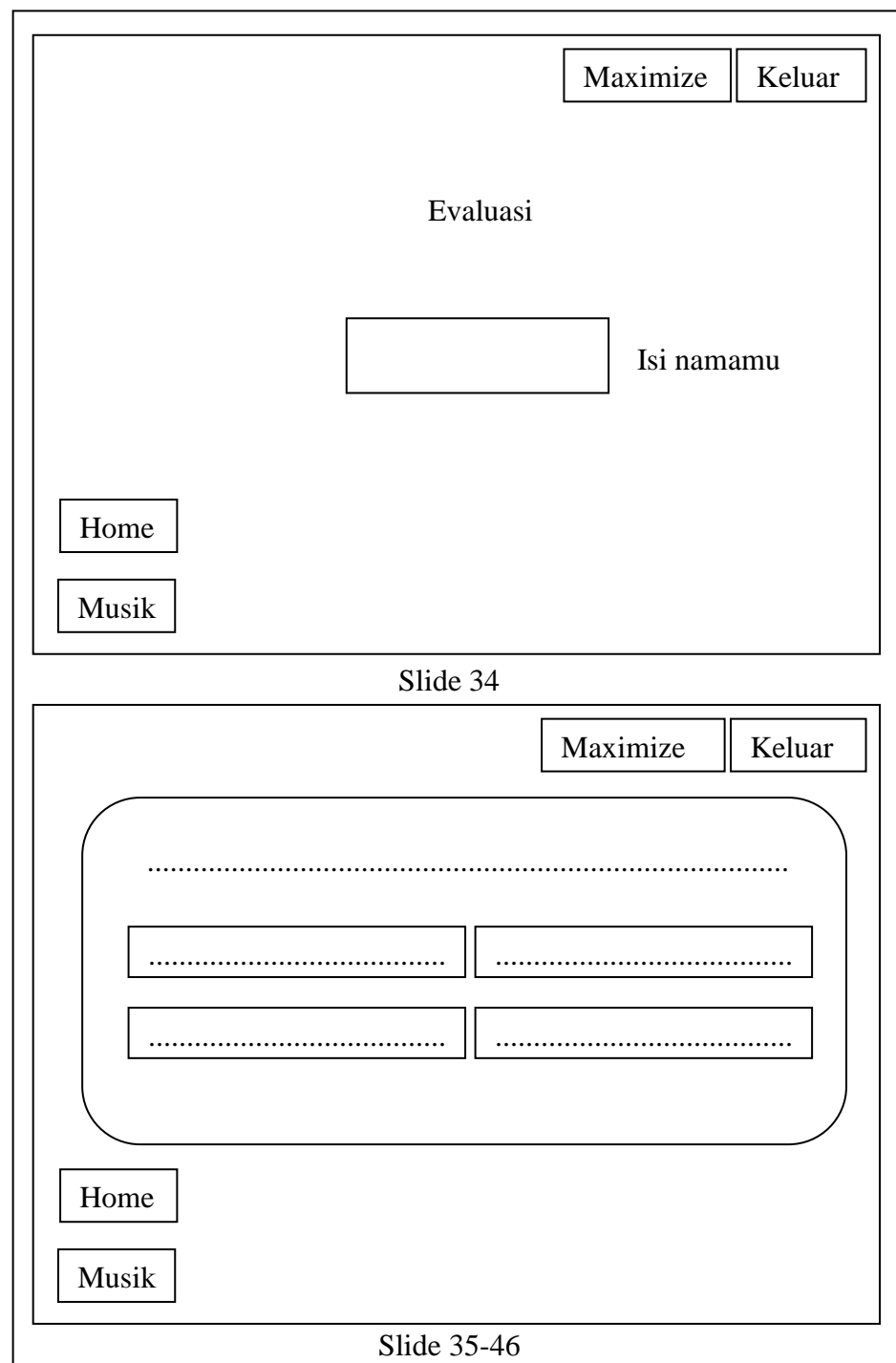


Gambar 12. *Story Board* Halaman Materi

Pada halaman materi terdapat tombol maximize untuk menampilkan media dalam ukuran layar penuh. Tombol keluar untuk keluar dari media pembelajaran. Tombol pengenalan untuk masuk pada materi pengenalan. Tombol objek & teks berfungsi untuk masuk pada materi pembuatan objek dan teks. Tombol simbol berfungsi untuk masuk pada materi pembuatan simbol. Tombol home berfungsi untuk kembali ke halaman daftar isi. Tombol musik berfungsi untuk menghentikan musik dan menyalakan kembali musik.

7) *Story board* halaman evaluasi

Story board halaman evaluasi dapat dilihat pada gambar 13.



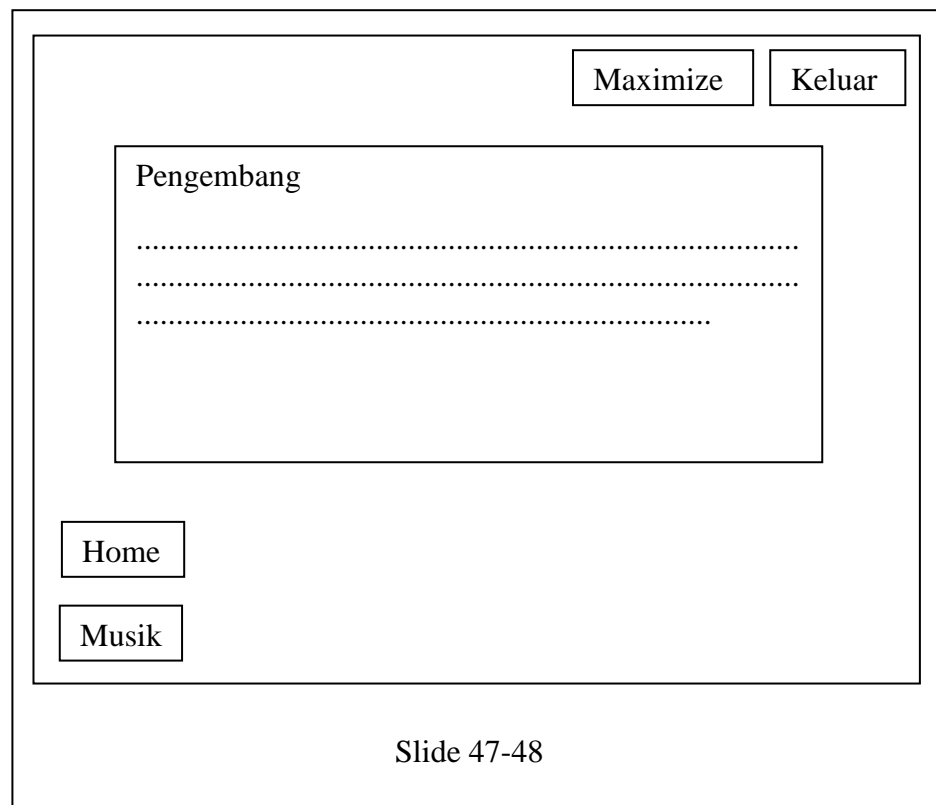
Gambar 13. *Story Board* Halaman Evaluasi

Pada halaman evaluasi terdapat tombol maximize untuk melihat tampilan media pada ukuran layar penuh. Tombol keluar untuk keluar

dari media pembelajaran. Tombol home untuk kembali pada halaman daftar isi. Tombol musik untuk menghentikan musik atau memutar kembali musik. Selanjutnya, pada halaman evaluasi terdapat 10 pertanyaan dalam bentuk pilihan ganda dengan jumlah pilihan jawaban ada empat.

8) *Story board* halaman profil

Story board halaman profil dapat dilihat pada gambar 14.



Gambar 14. *Story board* Halaman Profil

Pada halaman profil terdapat profil pengembang media pembelajaran dan dosen pembimbing. Selain itu, terdapat navigasi tombol diantaranya yaitu tombol maximize untuk melihat tampilan media dalam ukuran layar penuh. Tombol keluar untuk keluar dari media pembelajaran. Tombol musik untuk menghentikan musik dan

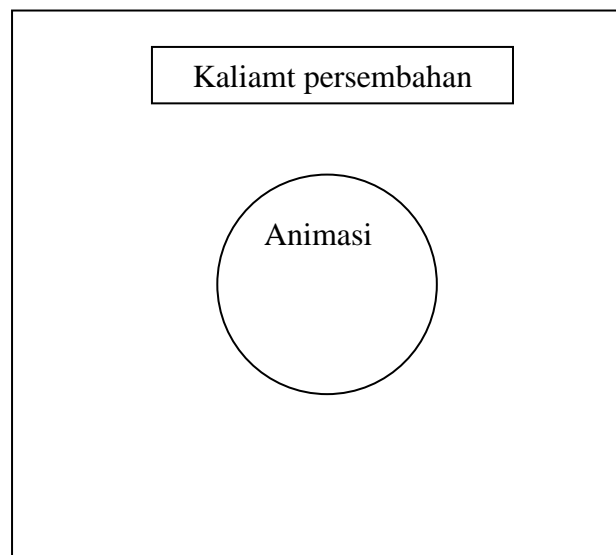
memutar kembali musik yang ada dan tombol next untuk melanjutkan pada halaman berikutnya.

b. Penentuan Sistematika

Urutan penyajian pada media pembelajaran ini meliputi petunjuk, pendahuluan, materi pembelajaran yang akan disampaikan dan latihan soal mengenai pembuatan dokumen presentasi. Sistematika awal secara rinci adalah sebagai berikut:

1) Sistematika Halaman Pengantar

Pada halaman depan menampilkan intro atau pengantar media yang berupa halaman persembahan. Halaman pengantar berfungsi untuk memusatkan perhatian siswa agar tertuju pada media. Sistematika halaman pengantar dapat dilihat pada gambar 15.

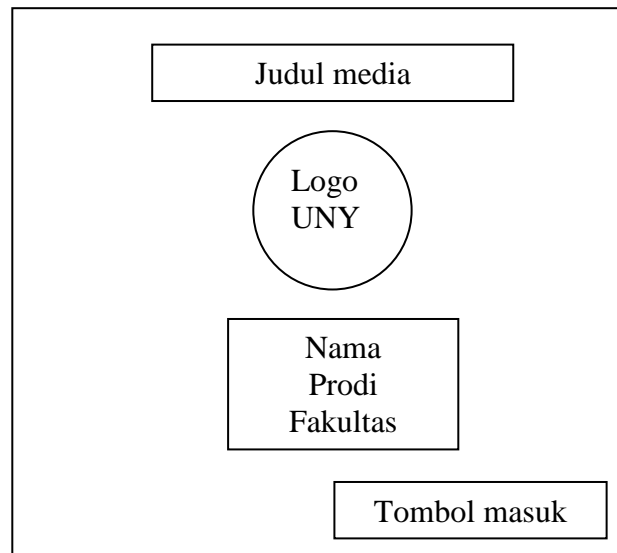


Gambar 15. Sistematika Halaman Pengantar

2) Sistematika Halaman Depan

Pada halaman depan berisi judul media pembelajaran, nama pengembang dan navigasi untuk menuju ke halaman utama.

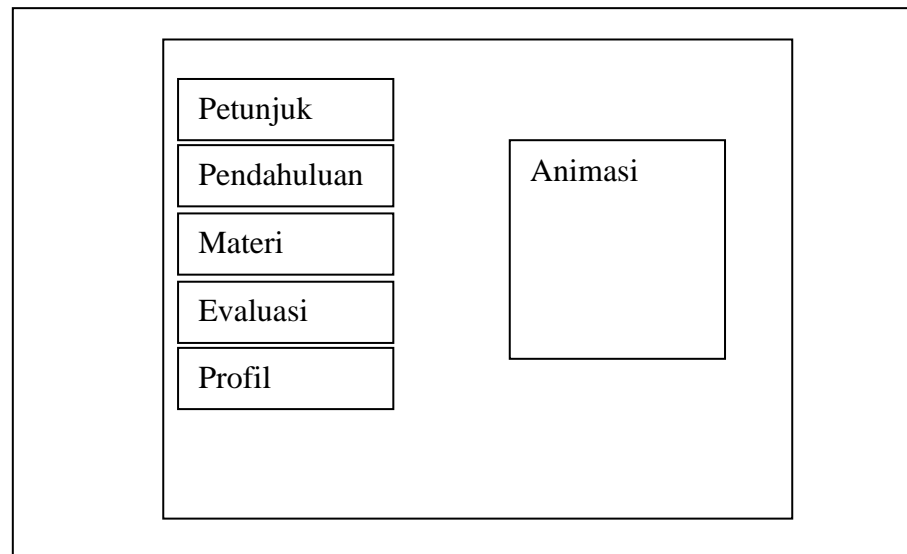
Sisematikan halaman depan dapat dilihat pada gambar 16.



Gambar 16. Sistematika Halaman Depan

3) Sistematika Halaman Utama

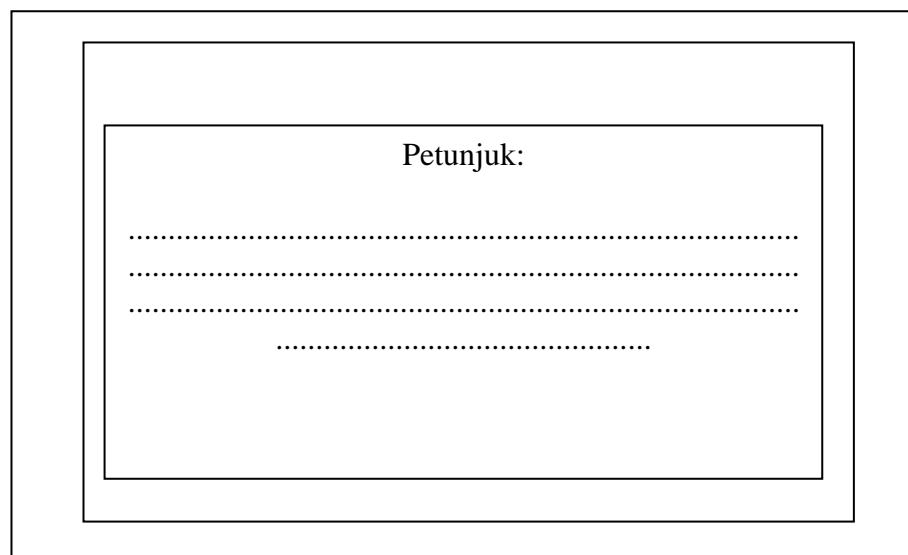
Tampilan pada halaman utama menampilkan daftar isi dari media pembelajaran yang telah dikembangkan. Halaman ini dibuat dengan tujuan untuk memudahkan siswa dalam menemukan materi pembelajaran yang harus dikuasai. Disamping itu, dengan adanya daftar isi juga dapat mengarahkan siswa untuk menggunakan media pembelajaran secara runtut. Sistematika halaman utama dapat dilihat pada gambar 17.



Gambar 17. Sistematika Halaman Daftar Isi

3) Sistematika Halaman Petunjuk

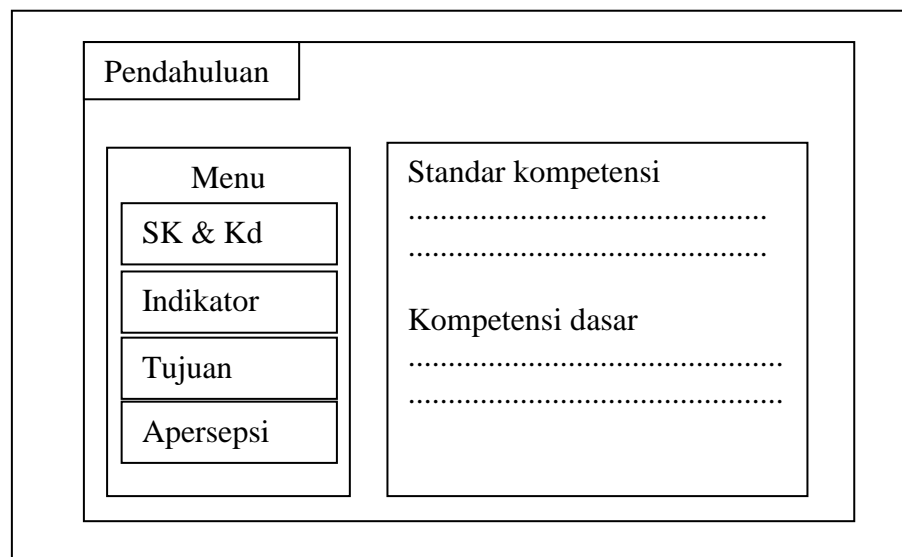
Pada halaman ini berisi cara dan penjelasan mengenai fungsi tombol yang digunakan dalam media pembelajaran. Sistematika halaman petunjuk dapat dilihat pada gambar 18.



Gambar 18. Sistematika Halaman Petunjuk

4) Sistematika Halaman Pendahuluan

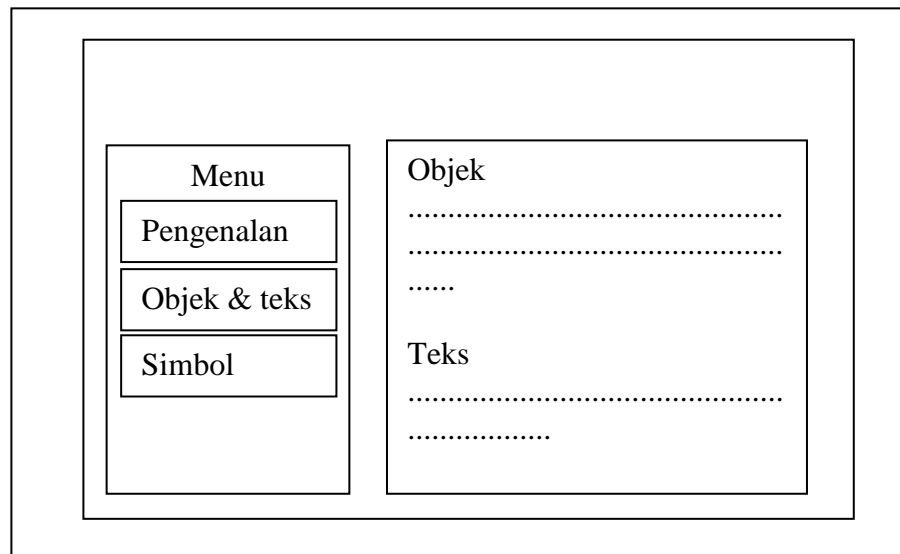
Pada halaman pendahuluan menampilkan standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator pembelajaran, tujuan pembelajaran dan apersepsi. Pada tampilan apersepsi akan berisi pertanyaan yang berfungsi sebagai stimulus bagi siswa. Sistematika halaman pendahuluan dapat dilihat pada gambar 19.



Gambar 19. Sistematika Halaman Pendahuluan

5) Sistematika Halaman Materi

Pada halaman materi berisi materi pembelajaran yang akan disampaikan kepada peserta didik. Setiap materi pembelajaran yang ditayangkan, berisi video cara pembuatan media yang sudah dilengkapi dengan narasi pada masing-masing video. Pemberian narasi tersebut bertujuan untuk lebih memudahkan siswa dalam memahami langkah pembuatan dokumen presentasi yang ditayangkan pada video. Sistematika halaman materi dapat dilihat pada gambar 20.

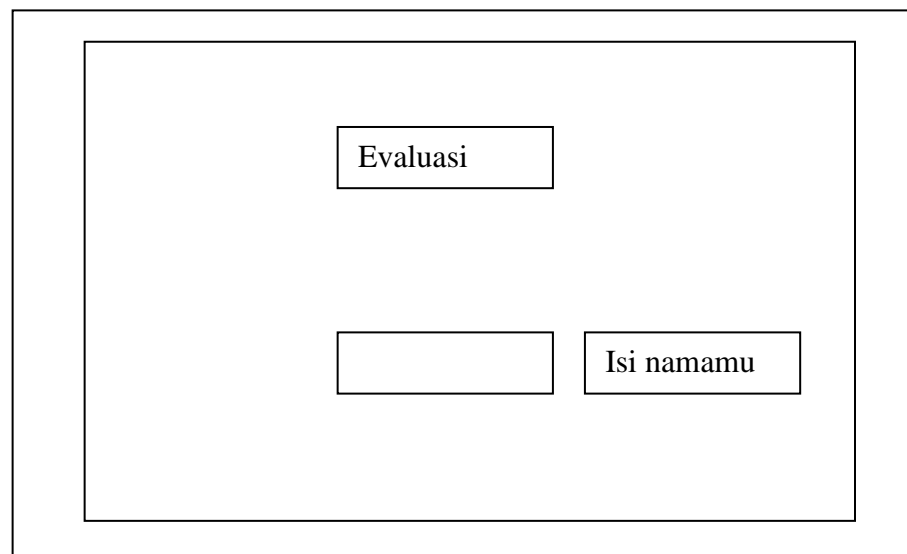


Gambar 20. Sistematika Halaman Materi

6) Sistematika Halaman Evaluasi

Pada halaman evaluasi berisi serangkaian soal yang berfungsi untuk memantapkan pemahaman siswa dalam memahami cara pembuatan dokumen presentasi. Pada halaman ini siswa akan diminta untuk mengisi nama sebelum memasuki pertanyaan yang harus dijawab.

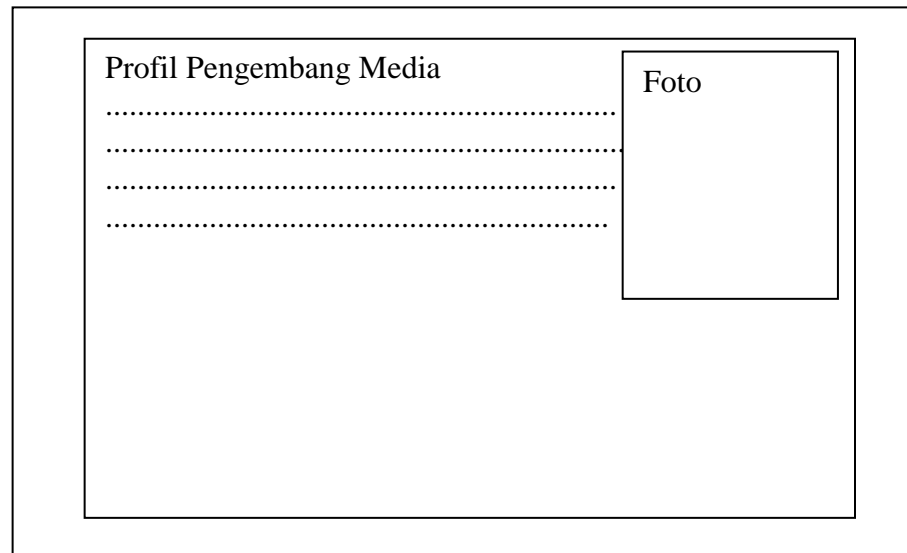
Sistematika halaman evaluasi dapat dilihat pada gambar 21:



Gambar 21. Sistematika Halaman Evaluasi

7) Sistematika Halaman Profil

Pada halaman ini akan ditayangkan profil pengembang media pembelajaran dan dosen pembimbing. Sistematika halaman profil dapat dilihat pada gambar 22.



Profil Pengembang Media	Foto
--	-------------

Gambar 22. Sistematika Halaman Profil

c. Penentuan Alat Evaluasi

Alat evaluasi yang digunakan oleh peneliti dalam melakukan penelitian adalah sebagai berikut :

- 1) Lembar penilaian ahli media (lampiran 1.1)
- 2) Lembar penilaian ahli materi (lampiran 1.2)
- 3) Angket untuk siswa (lampiran 1.3)

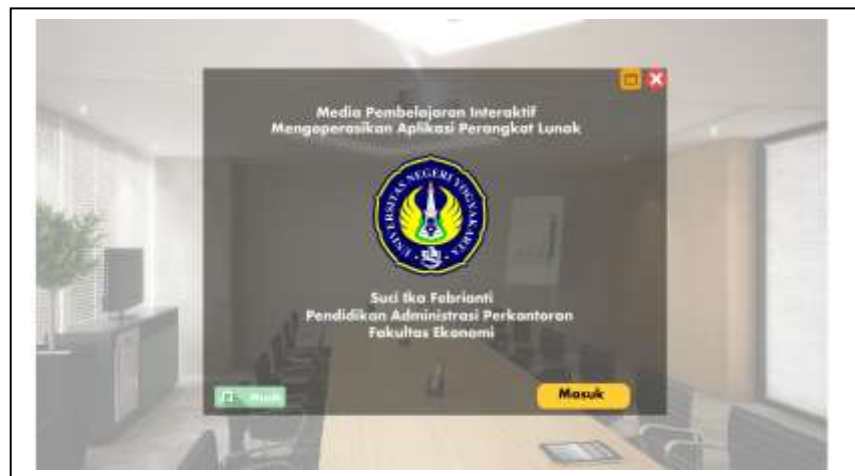
3. Tahap Pengembangan

Pada tahap pengembangan ini ada dua langkah yang perlu dilakukan, yaitu:

a. Pembuatan media

Pada tahap ini, *story board* dan sistematika media yang sudah dibuat kemudian dikembangkan agar dapat menjadi media pembelajaran yang dapat digunakan. Setelah media pembelajaran sudah menjadi produk jadi, kemudian media tersebut dikaji untuk mendapatkan penyempurnaan sebelum media pembelajaran diimplementasikan kepada siswa. Desain awal produk dapat dirinci sebagai berikut:

1) Tampilan halaman depan



Gambar 23. Tampilan Halaman Depan

Halaman depan berisi judul media pembelajaran, nama pengarang media dan beberapa tombol perintah. Salah satu tombol perintah yang ada yaitu tombol masuk, tombol ini berfungsi untuk mengarahkan siswa agar memasuki daftar isi media pembelajaran.

2) Tampilan halaman daftar isi



Gambar 24. Tampilan Halaman Daftar Isi

Halaman daftar isi merupakan halaman yang berisi petunjuk isi pokok bahasan yang ada dalam media pembelajaran. Pada halaman daftar isi terdapat beberapa tombol perintah yang berfungsi untuk mengarahkan siswa agar dapat menggunakan media pembelajaran secara runtut. Menu petunjuk berisi petunjuk penggunaan media pembelajaran. Kemudian, tombol pendahuluan berisi pendahuluan yang berfungsi untuk memberikan stimulus kepada siswa di awal penyampaian materi pembelajaran. Tombol materi berisi inti isi materi yang hendak disampaikan kepada siswa. Tombol evaluasi berisi beberapa pertanyaan yang diajukan kepada siswa dengan tujuan untuk mengkonfirmasi kembali mengenai tingkat pemahaman siswa terkait isi materi pembelajaran yang telah disampaikan. Selanjutnya, tombol profil berisi profil singkat mengenai pembimbing skripsi dan pengembang media pembelajaran.

3) Tampilan halaman petunjuk



Gambar 25. Tampilan Halaman Petunjuk

Halaman petunjuk berisi petunjuk atau cara penggunaan media pembelajaran. Pada halaman petunjuk terdapat langkah penggunaan media pembelajaran dan daftar tombol yang digunakan dalam media pembelajaran. Daftar tombol yang digunakan dalam media pembelajaran dilengkapi dengan fungsi dari masing-masing tombol.

4) Tampilan halaman pendahuluan



Gambar 26. Tampilan Halaman Pendahuluan

Halaman pendahuluan berisi standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran dan apersepsi. Standar kompetensi dan

kompetensi dasar berisi standar kompetensi dan kompetensi dasar yang akan disampaikan kepada siswa sesuai dengan silabus. Selanjutnya, pada indikator berisi indikator pembelajaran yang harus dicapai oleh siswa setelah pembelajaran selesai dilaksanakan, indikator yang ditayangkan sudah disesuaikan dengan silabus pembelajaran yang digunakan. Kemudian, pada tujuan berisi tujuan pembelajaran yang akan dicapai saat pembelajaran berlangsung. Pada bagian apersepsi berisi pertanyaan untuk siswa yang berfungsi sebagai stimulus bagi siswa sebelum pembelajaran berlangsung.

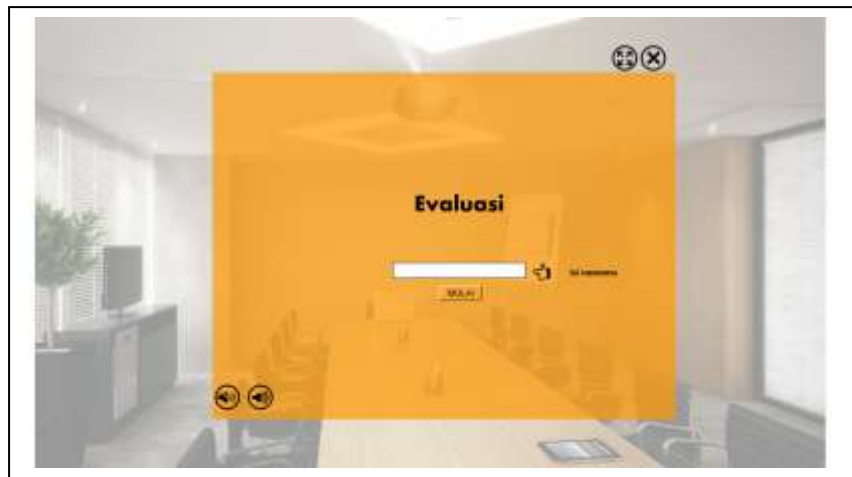
5) Tampilan halaman materi



Gambar 27. Tampilan Halaman Materi

Halaman materi berisi mengenai inti materi pembelajaran yang akan disampaikan kepada siswa. Materi yang disampaikan yaitu mengenai cara pembuatan dokumen presentasi menggunakan aplikasi Adobe Flash. Cara pembuatan dokumen presentasi tersebut terdiri dari tiga langkah dasar yaitu pembuatan dokumen baru, pembuatan objek dan teks, serta pembuatan simbol.

6) Tampilan halaman evaluasi



Gambar 28. Tampilan Halaman Evaluasi

Halaman evaluasi merupakan halaman pendukung yang ada dalam media pembelajaran yang berisi beberapa pertanyaan. Pertanyaan tersebut berfungsi untuk mengkonfirmasi apakah siswa sudah menguasai materi pembelajaran yang disampaikan atau belum. Setelah siswa mengerjakan soal atau pertanyaan yang disajikan, maka akan langsung diketahui skor siswa dan pencapaian Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan dalam silabus pembelajaran. Pada halaman ini siswa tidak dapat kembali ke halaman sebelumnya maupun halaman berikutnya, sebelum siswa selesai mengerjakan pertanyaan yang ada.

dilakukan menggunakan angket dengan skala *likert* 5. Aspek penilaian oleh ahli materi dapat dilihat pada tabel 8.

Tabel 8. Penilaian Ahli Materi

No	Indikator Penilaian	Aspek	Skor
1.	Penyajian materi secara logis dan sistematis	Materi disajikan dengan logis dan dapat ditelaah secara konseptual	4
		Materi disajikan dengan alur berfikir secara konsisten	5
		Materi disajikan sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi	4
		Materi disajikan terkait dengan konteks tugas siswa	5
		Materi disajikan dengan bahasa sederhana dan komunikatif	5
2.	Penyajian materi menunjukkan perilaku mandiri siswa	Materi yang disajikan memfasilitasi siswa untuk mengembangkan pengetahuan	5
		Mendorong siswa untuk berpikir secara teliti dan cermat	4
		Materi yang disajikan menumbuhkan sikap inisiatif siswa	4
		Materi yang disajikan dapat mendorong siswa untuk lebih terampil	5
		Materi yang disajikan dapat mendorong siswa untuk lebih kreatif	5
4.	Kesesuaian	Terdapat tujuan yang akan dicapai	4
		Materi mengacu pada tujuan pembelajaran	5
		Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	4
		Materi yang disajikan mengacu pada kompetensi dasar	4
		Materi disajikan secara efektif	4
5.	Kebenaran materi	Materi yang dijabarkan dalam media sesuai dengan kebutuhan siswa	4
		Materi telah sesuai dengan kompetensi dasar	4
		Materi sudah jelas dan sesuai dengan kemampuan siswa	4
		Materi mudah dipahami	4
		Materi yang disajikan sesuai dengan kebutuhan siswa	5
6.	Koherensi dan keruntutan alur piker	Korelasi antar materi sudah sesuai dengan kompetensi dasar	4
		Korelasi antar materi sesuai dengan alur berpikir siswa	4
		Materi yang disajikan mencerminkan keruntutan isi	5
		Materi yang disajikan mencerminkan keterkaitan isi	4
		Materi yang disajikan sesuai dengan tingkatan berpikir siswa	5

2) Validasi ahli media

Validasi ahli media dilakukan dengan mengumpulkan saran dari ahli media yang diperoleh dari penilaian media pembelajaran. Ahli media dalam hal ini yaitu Drs. Nurkhamid, M. Kom. P.Hd dosen Teknik Informatika Fakultas Teknik UNY dan Ketua Perpustakaan UNY. Pemilihan ahli media dilakukan berdasarkan latar belakang pendidikan dan pengalaman penelitian yang telah dilakukan sehingga layak untuk dijadikan ahli media. Daftar riwayat pendidikan diantaranya yaitu telah menempuh pendidikan S1 pada jurusan elektronika dan instrumentasi di UGM, telah menempuh pendidikan S2 di jurusan ilmu komputer UGM dan menempuh pendidikan S3 di jurusan Computer Science and Infomation Engineering di National Central University, Ziong-Li.

Judul Penelitian yang pernah dilakukan diantaranya:

1. When a Classroom is Not Just a Classroom: Building Digital Playgrounds in the Classroom.
2. Digital Learning Playground: supporting authentic learning experiences in the classroom Interactive Learning Environments.
3. A dictionary interface that minimizes extraneous cognitive load of lookup and supports incidental and incremental learning of vocabulary.
4. The Effect of Utilizing the Learning Skill of Highlighting and Constructing a Map in a Networked Hyperlink Condition on Learning Performance.

Saran yang diberikan oleh ahli media digunakan sebagai panduan untuk melakukan revisi media pembelajaran dari segi penyajian dan

penampilan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Penilaian yang dilakukan menggunakan angket dengan skala *likert* 5. Penilaian ahli media dapat dilihat pada tabel 9.

Tabel 9. Penilaian Ahli Media

No	Indikator Penilaian	Aspek	Skor
1.	Penggunaan kalimat yang jelas dan tepat	Menggunakan kalimat yang sederhana	4
		Kalimat yang digunakan tidak bermakna ganda	4
		Kalimat yang digunakan jelas dan mudah dipahami	5
		Menggunakan kalimat yang komunikatif	5
		Kalimat yang digunakan dapat mengarahkan siswa mandiri dan jujur	4
2.	Penggunaan ejaan yang benar	Penggunaan huruf yang benar dalam kalimat	4
		Penggunaan bahasa asing dicetak miring	5
		Ejaan mudah dipahami siswa	4
		Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat siswa SMK	4
		Penggunaan bahasa sesuai EYD	4
3.	Kejelasan media gambar dan video	Penggunaan video disesuaikan dengan tingkat kemampuan berfikir siswa	5
		Penggunaan gambar yang relevan dengan teks	5
		Gambar yang digunakan jelas	5
		Ukuran gambar yang digunakan proporsional	4
		Video yang digunakan dapat menyampaikan pesan/ isi dari video secara efektif dan efisien	5
4.	Kesesuaian format	Pemilihan background dan gambar pendukung yang sesuai	4
		Ukuran gambar yang digunakan sudah proporsional dan menimbulkan minat baca	4
		Format tampilan dan gambar sesuai dengan materi	4
		Tata letak teks telah sesuai untuk memudahkan pembelajaran	5
		Ukuran gambar dan teks pada setiap halaman sudah seimbang untuk memudahkan pemahaman materi dalam belajar	5
5.	Keseimbangan garis, bentuk, ruang dan tulisan	Terdapat panel-panel dalam media untuk memisahkan gambar satu dengan gambar yang lainnya	5
		Panel dalam halaman media disusun sesuai dengan arah baca	5
		Garis pinggir/ outline sesuai	4
		Jarak antara sisi atas dan sisi bawah seimbang	5
		Ukuran setiap objek seimbang antara yang satu dengan yang lainnya	4
6.	Kejelasan <i>home screen</i>	Gambar pada <i>home screen</i> sesuai dengan isi	5
		Home screen memiliki daya tarik	4
		Ilustrasi <i>home screen</i> menggabarkan isi dalam materi	5
		Warna <i>home screen</i> sesuai dengan gambar yang digunakan	4
		Desain <i>home screen</i> menggunakan tulisan yang jelas dan mudah dibaca	4
7.	Tampilan	Media menggunakan kombinasi warna yang menarik	4
		Petunjuk tombol mudah dinavigasikan	5
		Penempatan tombol sudah sesuai dan proporsional	5
		Gambar, warna, dan ukuran huruf serasi	4
		Gambar serta ilustrasi sampul menggambarkan isi/ materi dalam media	5
8.	Sistematika	Judul ditulis dengan benar	5
		Setiap halaman tersusun secara sistematis	4
		Materi yang satu dengan yang lainnya tersusun secara sistematis	5
		Adanya kombinasi antara materi dan ilustrasi/ gambar yang cocok	5
		Antara isi dan lustrasi/ gambar telah sesuai ditinjau dari aspek ukuran dan pesan	5

d. Revisi Produk

Revisi dilakukan berdasarkan hasil penyuntingan sesuai dengan saran dan masukan yang telah diberikan untuk perbaikan media pembelajaran yang telah dibuat. Revisi produk dilakukan dengan tujuan untuk meminimalisir kesalahan-kesalahan yang ada terkait dengan gambar grafis, tata kalimat, materi yang disampaikan, dan video yang ditayangkan. Adanya revisi diharapkan media pembelajaran mengoperasikan aplikasi perangkat lunak dapat memenuhi kriteria layak untuk digunakan dan dapat mengatasi masalah serta mengoptimalkan potensi yang ada di sekolah.

1) Ahli materi

Revisi produk oleh ahli materi dilakukan dengan tujuan agar isi materi yang ada pada media pembelajaran dapat disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Revisi yang disarankan oleh ahli materi terdapat pada aspek kelayakan isi. Uraian revisi yang diberikan oleh ahli materi diantaranya yaitu belum adanya nomor halaman pada setiap slide yang ditayangkan. Belum adanya keterangan jumlah pertanyaan pada sub-menu evaluasi dan belum adanya keterangan nama halaman pada setiap isi materi. Belum adanya keterangan nama menu pada setiap isi materi menyebabkan siswa menjadi bingung dengan alur materi yang ditampilkan. Rincian revisi oleh ahli media dapat dilihat pada gambar 30, gambar 31 dan gambar 32.



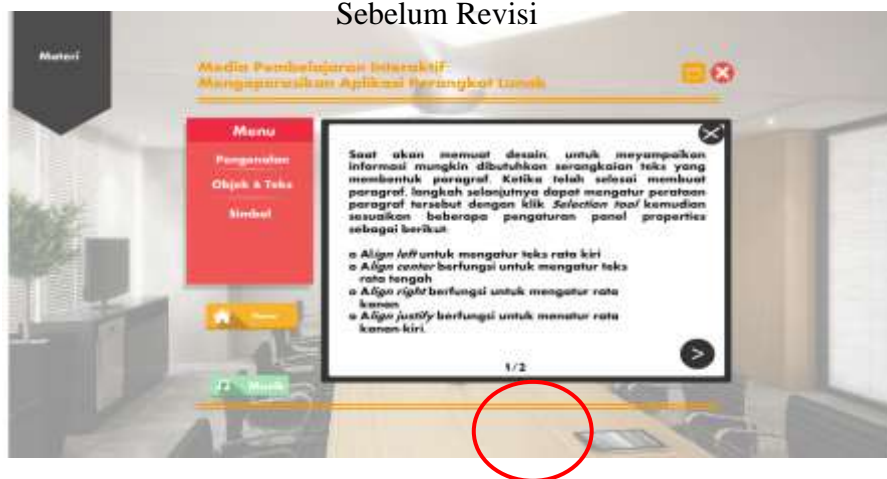
Revisi: Belum adanya keterangan nama halaman pada setiap isi materi yang ditampilkan.

Tindak lanjut: Penambahan keterangan nama halaman pada setiap isi materi

Gambar 30. Revisi Media Pembelajaran Pada Komponen Kelayakan Isi 1



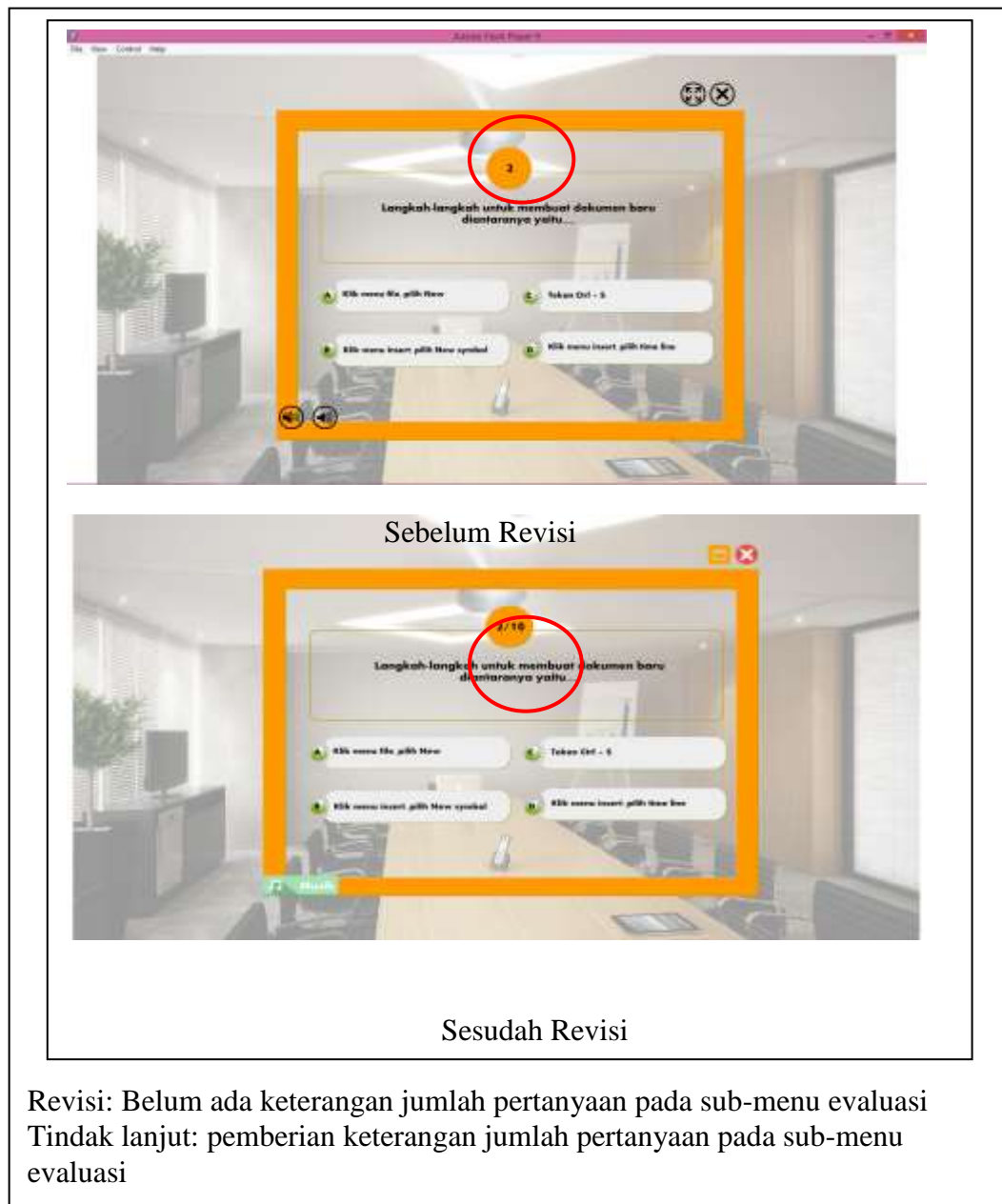
Sebelum Revisi



Sesudah Revisi

Revisi: Belum ada nomor halaman pada setiap halaman
 Tindak lanjut: Pemberian nomor slide pada setiap halaman

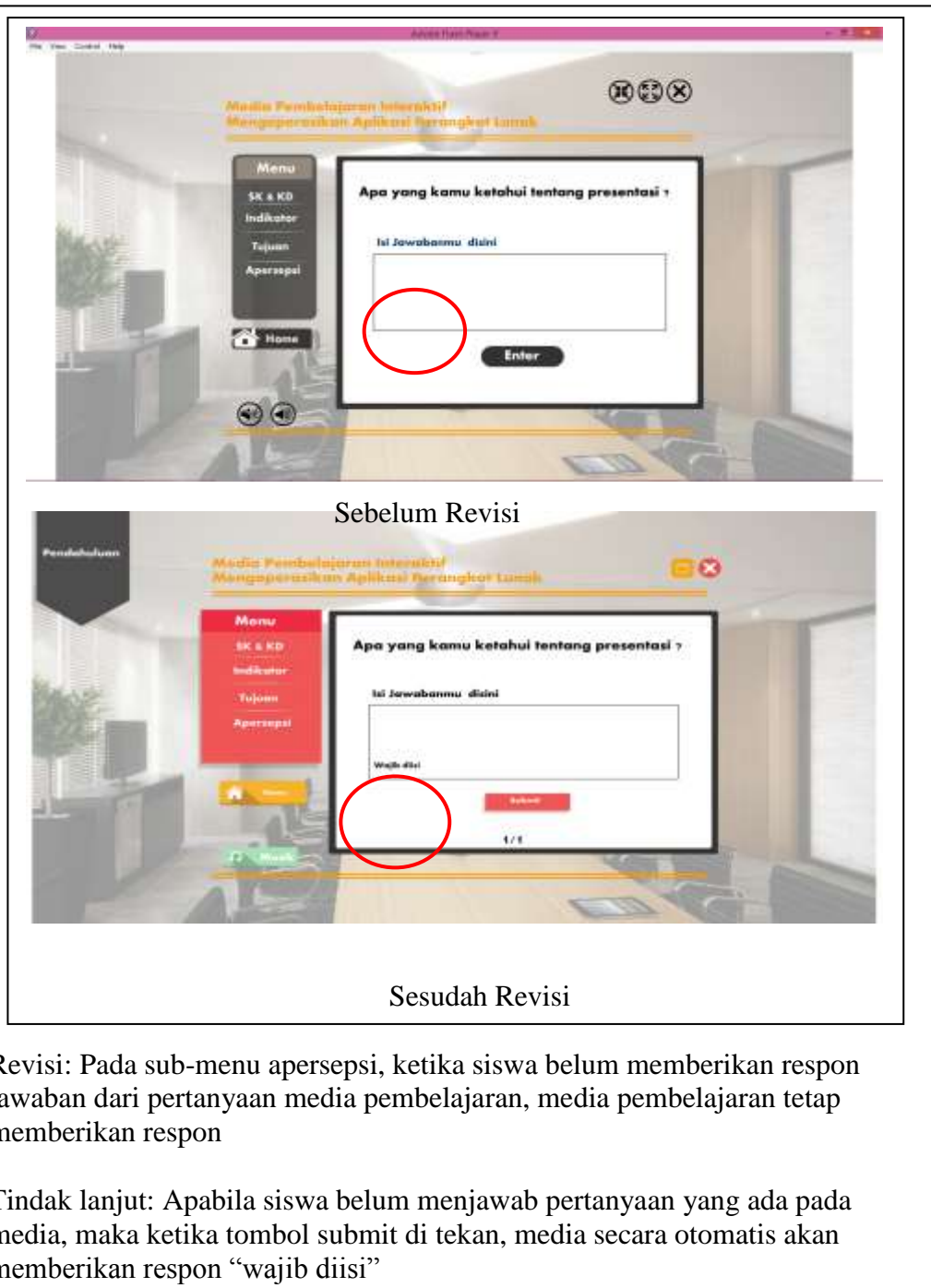
Gambar 31. Revisi Media Pembelajaran Pada Komponen Kelayakan Isi 2



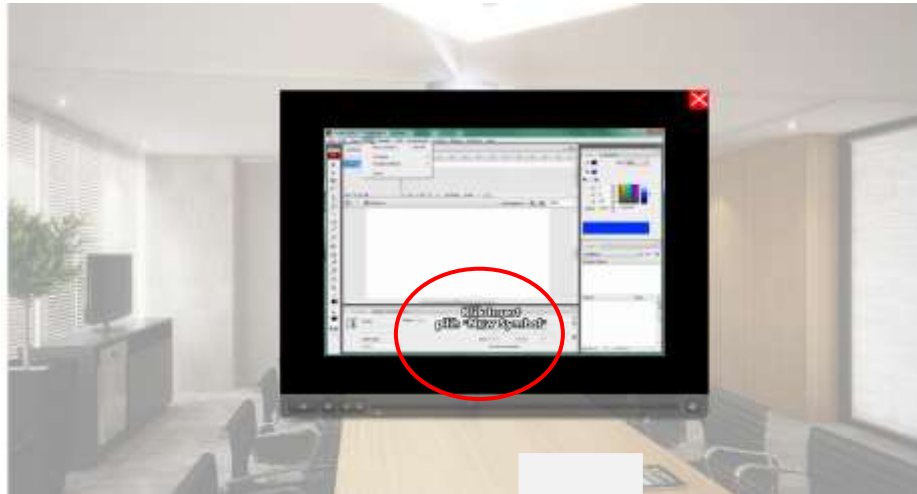
Gambar 32. Revisi Media Pembelajaran Pada Komponen Kelayakan Isi 3

2) Ahli media

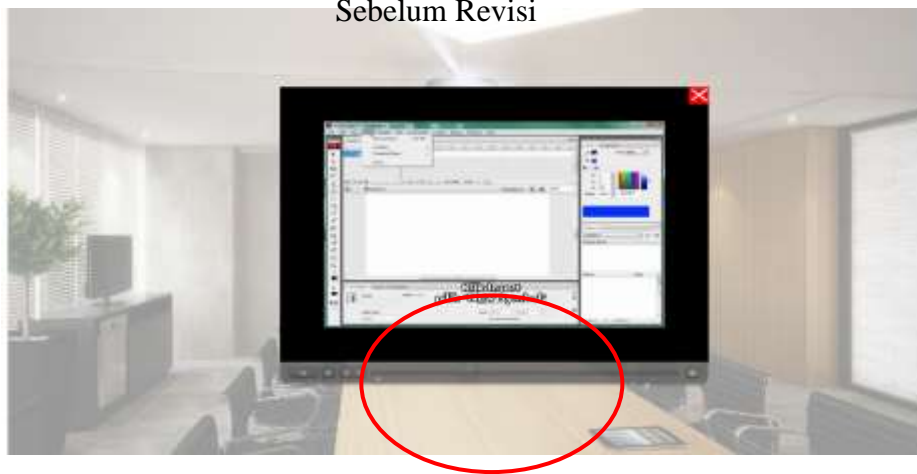
Revisi yang oleh ahli media dilakukan pada aspek bahasa dan gambar. Pada aspek ini dilakukan revisi karena terdapat kata depan yang belum menggunakan huruf kapital dan terdapat istilah asing pada kata “align left”, “align right”, “center”, “justify”, dan kata “new document” yang belum dicetak miring. Selanjutnya dilakukan revisi pada aspek kegrafisan. Pada aspek kegrafisan, terdapat revisi diantaranya yaitu pada bagian sub-menu apersepsi, ketika siswa belum memberikan respon pada media pembelajaran, media pembelajaran sudah memberikan respon. Kemudian pada video di materi pembuatan simbol belum diberi narasi video. Selanjutnya, tombol-tombol yang digunakan pada media pembelajaran kurang efektif karena semua tombol diuraikan terpisah. Revisi lainnya yaitu tampilan halaman petunjuk kurang sistematis karena halaman petunjuk terlihat terlalu penuh dan fungsi tombol yang dijelaskan kurang terlihat. Rincian daftar revisi produk oleh ahli media dapat dilihat pada gambar 33, gambar 34, gambar 35 dan gambar 36.



Gambar 33. Revisi Media Pembelajaran Pada Komponen Penyajian



Sebelum Revisi



Sesudah Revisi

Revisi: Belum ada narasi video pada materi pembuatan simbol

Tindak lanjut: Pemberian narasi pada setiap video yang ditayangkan di materi pembuatan simbol

Gambar 34. Revisi Media Pembelajaran Pada Komponen Bahasa dan Gambar



Sebelum Revisi

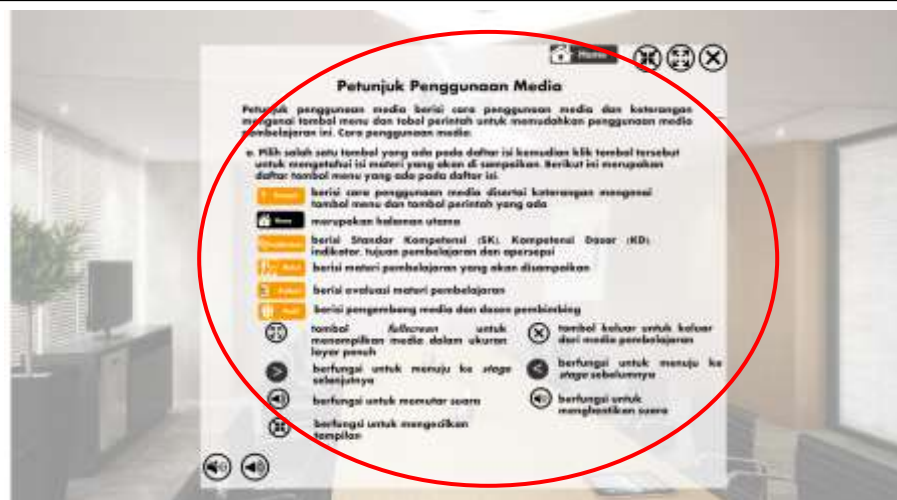


Sesudah Revisi

Revisi: Tombol yang digunakan kurang efektif karena terlalu banyak tombol

Tindak lanjut: Penyederhanaan tombol

Gambar 35. Revisi Media Pembelajaran Pada Komponen Kegrafisan



Sebelum Revisi



Sesudah Revisi

Revisi: Tampilan halaman petunjuk kurang sistematis karena halaman terlalu penuh

Tindak lanjut: Pembuatan ulang halaman petunjuk agar lebih sistematis

Gambar 36. Revisi Media Pembelajaran Pada Komponen Kegrafisan

4. Tahap Implementasi

Pada tahap implementasi, yang pertama dilakukan adalah melakukan uji coba kelompok kecil. Uji coba kelompok kecil dilakukan pada 4 siswa dengan kategori kecerdasan rendah, sedang dan tinggi. Kategori tingkat kecerdasan siswa ditentukan dari hasil nilai raport siswa pada semester sebelumnya. Penentuan siswa untuk dilakukannya uji coba kelompok kecil ditentukan oleh guru mata pelajaran mengoperasikan SMK Negeri 1 Tempel yang berkoordinasi dengan wali kelas setiap siswa. Tujuan dilakukannya uji coba kelompok kecil adalah untuk mengetahui apakah siswa dapat mengoperasikan media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Setelah dilakukan uji coba kelompok kecil, selanjutnya dilakukan uji coba kelompok besar. Uji coba kelompok besar dilakukan pada kelas X administrasi perkantoran 1 yang berjumlah 32 siswa. Kegiatan uji coba kelompok besar diawali dengan pembukaan pembelajaran yang berisi pemberian pengantar mengenai presentasi dan dokumen presentasi. Selanjutnya, siswa diarahkan untuk membuka file media pembelajaran mengoperasikan aplikasi perangkat lunak yang sudah ada pada komputer masing-masing siswa. Kemudian siswa mempraktikkan langkah pembuatan dokumen presentasi menggunakan Adobe Flash. Tujuan dilakukannya uji coba kelompok besar adalah untuk mengetahui apakah siswa dapat membuat dokumen presentasi sesuai dengan arahan yang ada pada media pembelajaran.

Angket yang digunakan untuk uji coba kelompok kecil dan kelompok besar terdiri dari 22 pertanyaan dengan menggunakan skala *Likert 5* alternatif jawaban sangat tidak setuju, tidak setuju, kurang setuju, setuju, sangat setuju.

Penilaian respon siswa terhadap media pada uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar dapat dilihat pada tabel 11.

Nomor Butir Soal	Nama Siswa				Jumlah skor	Rata-rata skor
	Aisyah A	Fidella P	Dian S	Eka N		
1	4	4	4	4	159	3,98
2	3	4	4	4		
3	3	3	4	4		
4	4	4	4	5		
5	3	4	4	4		
6	4	4	4	5		
7	3	3	3	4		
8	4	4	4	4		
9	4	4	4	4	124	3,88
10	4	4	4	5		
11	3	4	4	5		
12	4	4	4	4		
13	4	4	4	3		
14	4	4	4	3		
15	3	4	4	3		
16	4	4	3	4		
17	4	5	4	5	102	4,25
18	4	5	4	5		
19	3	5	4	5		
20	4	4	4	4		
21	4	5	4	4		
22	3	4	4	5		

Hasil penilaian siswa saat dilakukan uji coba kelompok kecil memperoleh skor rata-rata 3,98 dengan kategori skor layak pada aspek kebahasaan. Kemudian, pada aspek kualitas tampilan memperoleh skor rata-rata 3,88 dengan kategori skor layak dan pada aspek kualitas pengoperasian memperoleh skor rata-rata 4,25 dengan kategori sangat layak.

Tabel 14. Hasil Penilaian Uji Coba Kelompok Besar

No	Nama	Butir Angket																					
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
1	Oktavini	4	3	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4
2	Anisa	4	3	4	4	4	5	4	5	5	5	5	4	3	3	5	5	5	5	5	4	5	4
3	Indri	5	4	4	4	4	4	2	4	5	4	4	3	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4
4	Hermin	4	3	4	4	4	5	3	4	5	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	5	4
5	Sita	5	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	4	3	3	3	5	5	5	4	5	5	5
6	Denny	4	3	3	4	4	5	4	4	4	4	4	5	3	4	5	4	5	4	5	5	4	4
7	Indah	3	3	3	4	4	5	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	5	4	5	5	4	4
8	Fatimah	3	4	4	4	4	4	3	4	5	4	3	3	3	3	3	5	4	4	5	4	4	4
9	Ayuk	4	3	4	4	4	5	4	5	5	4	4	4	5	5	4	5	4	5	5	4	5	4
10	Amalia	4	4	4	4	5	4	5	4	5	4	4	5	4	3	4	4	5	5	4	5	4	5
11	Olivia	4	4	4	4	3	5	3	4	5	3	4	4	3	3	5	5	5	4	5	5	5	5
12	Mila	4	3	4	4	4	5	4	5	4	4	3	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5
13	Siti	3	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	5	4	4	5	4	5
14	Maulida	3	3	3	4	4	4	3	4	4	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	5	3	3
15	Dewi	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	3	4	5	4
16	Shabrina	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4
17	Heni	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	5	4	5	4	5
18	Lusyana	5	5	4	4	4	5	4	4	4	5	5	4	5	4	4	4	4	5	5	4	5	4
19	Amelia	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	5	3	4	3	4	5	4	4	5	4	5	5
20	Novita	5	5	4	4	4	4	4	3	4	4	5	4	5	4	4	4	5	4	5	4	5	5
21	Aprilia	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	5	4	5	4	5
22	Septyani	5	5	4	4	4	5	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	4	5	4	5
23	Adinda	4	4	5	4	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4	4	4	5	3	5	5	5	4
24	Wulandari	4	4	4	3	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	5
25	Tri	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	5	5	3	3	3	4	3	4	5	5	5	5
26	Justina	4	4	3	5	5	4	3	4	5	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	5
27	Novy	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	5	3	4	3	4	4	3	5	5	5	4	5
28	Ade	4	5	3	4	4	5	3	4	4	4	4	5	3	3	3	5	4	4	4	5	5	5
29	Khoirunisa	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4
30	Emy	4	4	3	4	4	5	3	4	4	4	4	4	5	4	4	5	5	4	5	4	5	3
31	Dian	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	5	3	4	4	5	5	4
32	Erika	4	3	4	4	4	5	4	5	4	4	5	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4
Jumlah skor		882								1057								708					
Rerata skor		3,96								4,13								4,42					

Berdasarkan tabel 14 menunjukkan bahwa hasil uji coba kelompok besar pada komponen kebahasaan mendapatkan rerata skor 3,96 dengan kategori skor sangat layak untuk digunakan. Selanjutnya, pada aspek kualitas tampilan mendapatkan rerata skor 4,13 dengan kategori skor sangat layak untuk digunakan. Pada aspek kualitas pengoperasian mendapatkan skor 4,42 dan memperoleh kategori skor sangat layak untuk digunakan.

B. Pembahasan

1. Kelayakan Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang telah dikembangkan merupakan media pembelajaran awal yang selanjutnya dilakukan serangkaian penilaian dan uji coba untuk mendapatkan masukan yang membangun sehingga dapat menghasilkan suatu media pembelajara yang memenuhi layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Revisi yang dilakukan setelah tahap validasi merupakan revisi tahap II, yang kemudian hasil revisi tahap II diperbaiki menjadi media pembelajaran yang siap digunakan untuk kegiatan uji coba kelompok besar. Rincian hasil masukan yang diberikan oleh ahli dapat dilihat pada lampiran 1.2.

Setelah memberikan masukan dan tanggapan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan, ahli media dan ahli materi juga memberikan penilaian terhadap media pembelajaran mengoperasikan aplikasi perangkat lunak. Penilaian tersebut dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran yang telah dilakukan.

1) Ahli materi

Ahli materi menilai kelayakan media pembelajaran dilihat dari segi penyajian materi dan dari segi kelayak isi. Rincian perolehan skor dari ahli materi dapat dilihat pada tabel 15.

Tabel 15. Skor Rata-Rata Penilaian Ahli Materi

No	Indikator Penilaian	Rerata Skor	Kategori
1.	Penyajian materi secara logis dan sistematis	4,40	Sangat layak
2.	Penyajian materi menunjukkan perilaku mandiri siswa	4,20	Sangat layak
3.	Kesesuaian	4,80	Sangat layak
4.	Kebenaran materi	4,20	Sangat layak
6.	Koherensi dan keruntutan alur pikir	4,20	Sangat layak
	Jumlah	21,8	
	Rata-rata	4,36	

Berdasarkan penilaian oleh ahli materi, produk yang telah dikembangkan memperoleh rata-rata 4,36. Nilai rata-rata akhir didapatkan menggunakan rumus:

$$\text{Skor rata-rata} = \frac{\text{Skor total}}{\text{Jumlah butir}} = \frac{21,8}{6} = 4,36$$

2) Ahli media

Penilaian yang dilakukan oleh ahli media meliputi penilaian pada komponen bahasa dan gambar dan komponen kegrafisan. Rincian skor penilaian oleh ahli media dapat dilihat pada tabel 16.

Tabel 16. Skor Rata-Rata Penilaian Ahli Media

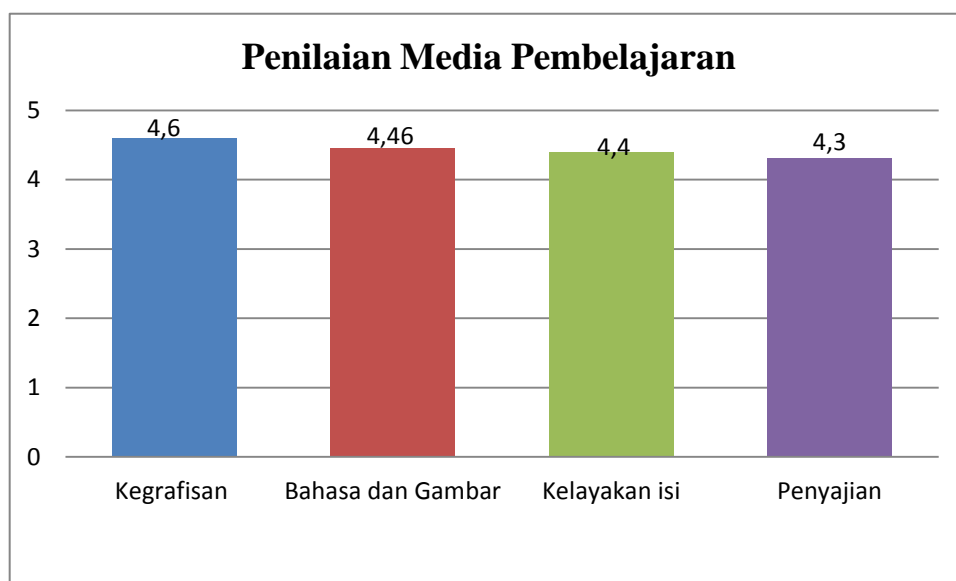
No	Indikator Penilaian	Rerata skor	Kategori
1.	Penggunaan kalimat yang jelas dan tepat	4,40	Sangat layak
2.	Penggunaan ejaan yang benar	4,20	Sangat layak
3.	Kejelasan media gambar dan video	4,80	Sangat layak
3.	Kesesuaian format	4,40	Sangat layak
4.	Keseimbangan garis, bentuk, ruang dan tulisan	4,80	Sangat layak
5.	Kejelasan <i>home screen</i>	4,40	Sangat layak
6.	Tampilan	4,60	Sangat layak
7.	Sistematika	4,80	Sangat layak
	Jumlah	36,40	
	Rata-rata	4,55	

Berdasarkan penilaian oleh ahli media, produk yang telah dikembangkan memperoleh rata-rata 4,55. Nilai rata-rata akhir didapatkan menggunakan rumus:

$$\text{Skor rata-rata} = \frac{\text{Skor total}}{\text{Jumlah butir}} = \frac{36,4}{7} = 4,55$$

Berdasarkan pedoman konversi menurut Eko Putro Widyoko (2009:238) rata-rata nilai 4,55 termasuk kategori skor “sangat layak”.

Hasil penilaian ahli materi dan ahli media pada setiap komponen penilaian apabila disajikan dalam bentuk grafik dapat dilihat pada gambar 30.



Gambar 37. Diagram Penilaian Media Pembelajaran

Hasil skor penilaian ahli terhadap komponen kelayakan isi memperoleh skor 4,4 dengan nilai A dan termasuk pada kategori sangat layak. Pada komponen kelayakan isi terdapat beberapa revisi diantaranya yaitu belum terdapat halaman dan jumlah halaman, tindak lanjut yang dilakukan yaitu dengan memberi halaman dan jumlah halaman. Belum terdapat narasi pada setiap video yang ada pada materi simbol. Tindak lanjut yang dilakukan yaitu dengan memberi narasi pada masing-masing video yang dibutuhkan. Kemudian, belum terdapat keterangan isi halaman pada masing-masing sub materi, tindak lanjut yang dilakukan yaitu dengan memberi keterangan nama halaman pada setiap halaman.

Hasil skor penilaian pada komponen bahasa memperoleh skor 4,46. Pada skor 4,46 maka media pembelajaran mendapatkan nilai A dengan kategori sangat layak. Pada komponen bahasa terdapat beberapa masukan dari ahli diantaranya yaitu terdapat beberapa istilah asing yang belum dicetak miring, kemudian ditindak lanjuti dengan mengubah setiap istilah asing yang

belum dicetak miring. Terdapat beberapa kata depan yang belum menggunakan huruf kapital, hal ini ditindak lanjuti dengan mengganti kata depan yang belum menggunakan huruf kapital menjadi menggunakan huruf kapital.

Hasil skor penilaian terhadap komponen kegrafisan memperoleh skor 4,6 dengan nilai A dan kategori sangat layak. Terdapat beberapa masukan pada komponen kegrafisan, diantaranya yaitu tampilan tombol yang kurang efektif, tindak lanjut yang dilakukan yaitu dengan melakukan penyederhanaan tombol sehingga media pembelajaran terlihat lebih menarik. Tampilan halaman petunjuk yang kurang sistematis, tindak lanjut yang dilakukan yaitu dengan penyusunan kembali halaman petunjuk agar lebih sistematis, yaitu dengan memisahkan langkah penggunaan media pembelajaran dan daftar tombol yang ada. Selanjutnya, terdapat tampilan tombol pada isi materi yang menggunakan warna dasar semua, tindak lanjut yang dilakukan yaitu dengan mendesain ulang tombol yang ada pada isi materi dan pendahuluan.

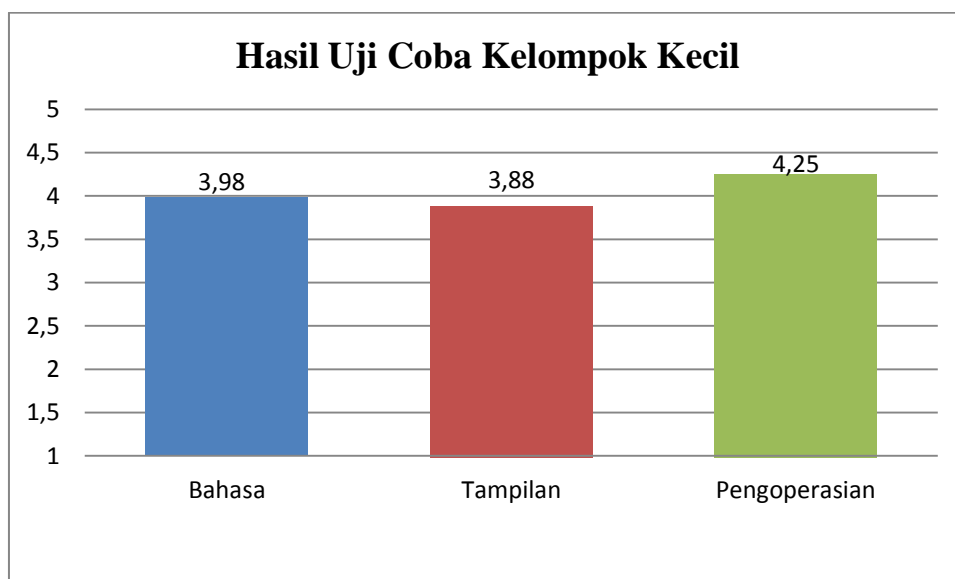
Hasil skor penilaian pada komponen penyajian memperoleh skor 4,46 dengan nilai A dan kategori sangat layak. Pada komponen ini terdapat revisi yaitu ada bagian sub menu apersepsi belum diberi masukan jika siswa belum memberikan respon pada media, tindak lanjut yang dilakukan yaitu memberikan masukan wajib diisi apabila siswa belum memberikan respon pada media pembelajaran.

Berdasarkan penilaian yang diberikan oleh ahli, maka media pembelajaran mengoperasikan aplikasi perangkat lunak memenuhi kriteria

layak menurut Hendro Darmojo (1992: 40-66). Media pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

C. Respon Siswa

Respon siswa diberikan pada saat dilakukannya uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Perhitungan respon siswa pada uji coba kelompok kecil dilakukan pada siswa yang berjumlah 4 orang siswa dengan tingkat kemampuan akademik rendah, sedang dan tinggi. Rincian perhitungan respon siswa pada uji coba kelompok kecil dapat dilihat pada gambar 37.

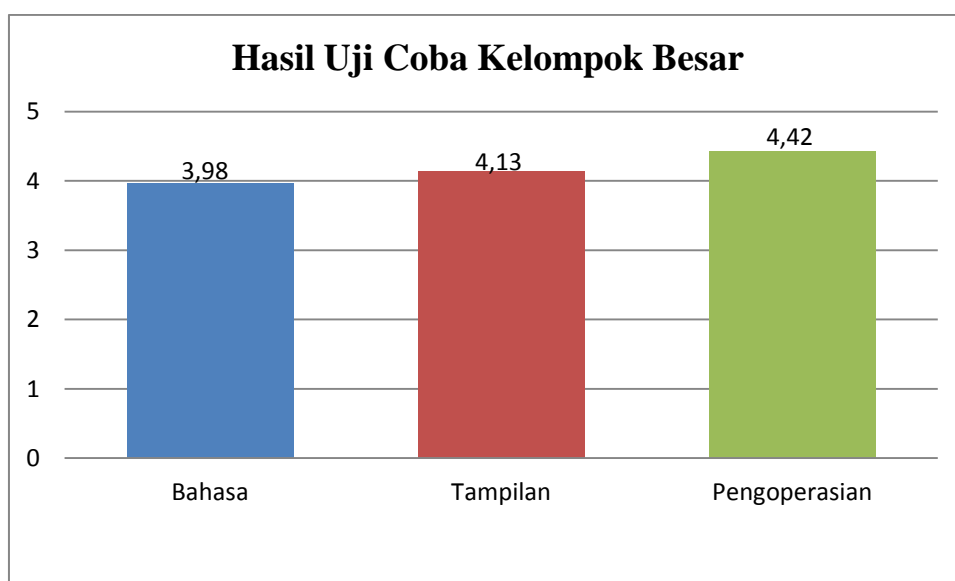


Gambar 38. Diagram Respon Siswa Pada Uji Coba Kelompok Kecil

Pada komponen bahasa, hasil akhir penilaian siswa saat dilakukan uji coba kelompok kecil memperoleh skor 3,98, dengan nilai A dan kategori skor sangat layak. Dalam hal ini menunjukkan siswa sudah memahami maksud isi materi yang ada pada media pembelajaran dari segi bahasa. Kemudian pada komponen tampilan memperoleh skor akhir 3,88 dengan nilai A dan kategori layak digunakan. Pada skor tersebut, menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan menarik bagi siswa. Selanjutnya, pada komponen

pengoperasian mendapatkan skor 4,25 dengan nilai A dan kategori skor sangat layak. Nilai tersebut menunjukkan bahwa siswa dapat mengoperasikan media pembelajaran yang telah diberikan. Berdasarkan penilaian yang diberikan oleh siswa pada uji coba kelompok kecil menunjukkan bahwa media pembelajaran mengoperasikan aplikasi perangkat lunak layak digunakan untuk uji coba pada siswa dalam kelompok besar.

Uji coba kelompok besar dilakukan pada siswa SMK Negeri Tempel kelas X Administrasi perkatoran 1 yang berjumlah 32 siswa. Hasil perolehan skor yang diberikan oleh siswa pada uji coba kelompok besar dapat dilihat pada gambar 38.



Gambar 39. Diagram Penilaian Siswa Dari Hasil Uji Coba Kelompok Besar

Pada hasil penilaian siswa ketika dilakukan uji coba kelompok besar menunjukkan bahwa dari segi bahasa memperoleh skor 3,98 dari segi tampilan memperoleh skor 4,13 dan dari segi pengoperasian memperoleh skor 4,42. Hasil penilaian tersebut menunjukkan bahwa siswa dapat mengoperasikan media pembelajaran mengoperasikan aplikasi perangkat lunak.

D. Kajian produk akhir

Media pembelajaran mengoperasikan aplikasi perangkat lunak berisi materi pembelajaran mengenai cara pembuatan dokumen presentasi menggunakan Adobe Flash. Proses pengembangannya melalui prosedur penelitian dan pengembangan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Media pembelajaran yang dihasilkan, dibuat melalui beberapa tahapan sesuai dengan model pengembangan ADDIE yaitu tahap analisis (*Analysis*), desain (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*) dan evaluasi (*Evaluation*). Namun, pada penelitian pengembangan ini tahap pengembangan yang dilakukan hanya dibatasi sampai tahap implementasi sehingga tidak diuji efektivitasnya.

Media pembelajaran yang dikembangkan telah melalui beberapa proses penilaian atau proses validasi. Proses validasi yang dilakukan oleh ahli materi menghasilkan data yang kemudian digunakan untuk merevisi produk awal. Setelah produk awal direvisi, selanjutnya media pembelajaran yang telah dibuat, divalidasi oleh ahli media. Kemudian, ahli media memberikan data, saran dan masukan untuk memperbaiki kualitas media pembelajaran yang telah dikembangkan. Pada proses validasi media oleh ahli media, media yang telah dikembangkan melalui dua proses tahap validasi yaitu validasi tahap I dan validasi tahap II. Data yang diperoleh dari validasi tahap I dijadikan dasar untuk merevisi produk sehingga dapat divalidasi pada tahap II. Setelah revisi kedua, kemudian media pembelajaran yang telah dikembangkan, diuji cobakan ke siswa dalam kelompok kecil yang berjumlah 4 orang siswa. Selanjutnya, setelah data hasil uji coba kelompok kecil menunjukkan bahwa media

pembelajaran layak digunakan maka dilanjutkan uji coba kelompok besar yang berjumlah 32 siswa. Setelah dilakukan uji coba kelompok besar, maka dihasilkan produk akhir dari pengembangan media pembelajaran.

Kualitas media pembelajaran mengoperasikan aplikasi perangkat lunak ini termasuk pada kategori sangat layak untuk digunakan. Pernyataan tersebut diperoleh dari hasil analisis penilaian sangat layak oleh ahli materi, sangat layak oleh ahli media, dan sangat layak dari segi penilaian oleh siswa baik dari kelompok kecil maupun dan terdapat penilaian layak dari segi komponen bahasa pada saat uji coba kelompok besar. Disamping memberikan penilaian penskoran menggunakan angka, baik ahli materi, ahli media dan siswa mengungkapkan bahwa dalam media pembelajaran yang telah dikembangkan terdapat beberapa kelebihan di antaranya adalah tampilan media pembelajaran yang menarik, materi yang disajikan mudah dipelajari dan dipahami, serta dapat dijadikan sebagai inovasi dan referensi bagi kegiatan pembelajaran siswa baik pembelajaran di kelas atau pembelajaran yang dilakukan secara mandiri.

Selain terdapat beberapa kelebihan yang telah disampaikan seperti diatas, menurut peneliti produk ini tentu saja juga memiliki beberapa kelemahan. Kelemahan-kelemahan tersebut diantaranya yaitu hanya berisi materi pembelajaran dasar pembuatan dokumen presentasi menggunakan Adobe Flash dan hanya dapat digunakan pada dua kali pertemuan saja. Adanya kelemahan-kelemahan tersebut, perbaikan dan penyempurnaan dalam media ini dapat dilakukan lagi upaya pengembangan lainnya. Hal ini dapat membuka peluang untuk dilakukannya perbaikan lebih lanjut.

E. Keterbatasan penelitian

1. Hasil media pembelajaran yang telah dikembangkan masih dalam kategori tingkat pemula karena berisi satu standar kompetensi (SK) dan satu kompetensi dasar (KD).
2. Media pembelajaran yang dibuat hanya bersifat komplementer atau pelengkap untuk memudahkan siswa menguasai materi, sehingga siswa tetap membutuhkan penjelasan dari guru. Disamping itu, media pembelajaran yang dikembangkan hanya berisi materi pembelajaran dan contoh langkah pembuatan yang berupa video, sehingga siswa tidak dapat membuat dokumen presentasi di dalam media pembelajaran.
3. Uji coba implementasi media hanya dilakukan pada 1 sekolah yaitu SMK Negeri 1 Tempel kelas X Administrasi perkantoran. Uji coba kelompok kecil hanya dilaksanakan pada 4 siswa, sedangkan uji coba kelompok besar dilakukan pada 32 siswa.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengembangan R&D dapat disimpulkan beberapa hal yaitu :

1. Telah berhasil mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Flash pada standar kompetensi mengoperasikan aplikasi perangkat lunak menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Impelmentation, Evaluation*). Namun, tahap pengembangan yang dilakukan hanya sampai tahap ke empat yaitu tahap implementasi.
2. Media pembelajaran mengoperasikan aplikasi perangkat lunak untuk siswa kelas X Administrasi Perkantoran memenuhi kriteria layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini berdasarkan pada penilaian dari ahli media mendapatkan skor rata-rata 4,55 dengan kategori skor sangat layak digunakan, dari ahli materi mendapatkan skor rata-rata 4,36 dengan kategori skor sangat layak digunakan dan memperoleh skor rata-rata 4,14 pada uji coba pengguna yaitu siswa.

B. Saran

1. Bagi guru mata pelajaran mengoperasikan aplikasi perangkat lunak, guru dapat melakukan pengembangan media pembelajaran interaktif mengoperasikan aplikasi perangkat lunak pada kompetensi dasar lainnya sehingga dapat menamahi inovasi media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.
2. Bagi peneliti dan pembaca, uji coba tidak dilakukan pada satu sekolah saja agar dapat dilihat kemanfaatannya di sekolah lainya yang memiliki karakteristik siswa berbeda.

3. Media pembelajaran yang dikembangkan masih memiliki kekurangan dan hanya dilakukan sampai tahap implementasi, sehingga penyempurnaan media pembelajaran ini bisa dilanjutkan oleh peneliti lain agar tahap evaluasi pada langkah pengembangan ADDIE dapat diterapkan dengan menguji efektivitasnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Adeniregun, Gbolahan Solomon, (2010). *Instructional Media For Effective Teaching And Learning*. Department of Business Administration, Ahmadu Bello University, Zaria, Nigeria
- Ahmad Rohani. (2014). *Media Instruksional Educative*. Jakarta : PT Rineka Cipta
- Andi pramono. (2004). *Presentasi Multimedia dengan Macromedia Flash*. Yogyakarta: Penerbit andi
- Anggra Yudha Ramadianto (2008). *Membuat Gambar Vektor Dan Animasi Atraktif Dengan Flash Profesional 8*. Bandung: Yrama Widya
- Arif S. Sadiman, et al. (2007). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Arif S. Sadiman. (2006). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rajawali Pers
- Atwi Suparman. (2014). *Desain Instruksional Modern*. Jakarta : Erlangga
- Azhar Arsyad. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Borg, W. R & Gall, M. D. (1983). *Education Research: An Introduction (4 th ed)*. New york: Longman
- Dewi Padmo dkk. (2004). *Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Pestekkom dan Informasi Pendidikan
- Dick, W. Carey, L & Carey, J. O. (2005). *The systematic design of instruction*. Boston: Allyn & Bacon
- Eko Putro Widyoko. (2009). *Evaluasi Program Pembelajaran (Panduan Praktis Bagi Pendidik Dan Calon Pendidik)*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Fransiskus Hadi Prasetyo. (2007). *Desain dan Aplikasi Media Pembelajaran dengan Menggunakan Macromedia Flash MX*. Yogyakarta: Ardana Media
- Hackbarth, Steven. (1996). *The Educational Technology Handbook; A Comprehensive Guide Process and Product for Learning*. New Jersey: Educational Technology Publication, Inc, Englewood Cliffs
- Heinich, Molenda, Russel, Smalindo (2005). *Instructional Media And Technologies For Learning (8th Ed)*. New Jersey: Printice-Hall, Inc. A. Simon & Schuter Company
- Lim, D. H., & Morris, M. L. (2009). *Learner and Instructional Factors Influencing Learning Outcomes within a Blended Learning Environment*. Educational

Technology & Societ. Departement of Manajement, University of Tennessee, University of Oklahoma, USA.

Mohammad Japrie. (2006). *Student Guide Series Macomedia Flash MX 2004*. Jakarta: PT Alex Media Komputindo Kelompok Gramedia.

Oemar Hamalik. (2005). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara

Rina Puspita Dewi dkk. (2010). *Modul Aplikasi Perangkat Lunak, Presensi dan Pengelolaan Data*. Jakarta: Yudhistira

Singer & Mimin Haryati. (2008). *Model dan Teknik Penilaian Pada Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Gaungpersada Pres

Sri Anitah. (2008). *Media Pembelajaran*. Surakarta. UNS

Suharsimi Arikunto. (1993). *Manajemen Pengajaran Secara Manusiawi*. Jakarta: Rineka Cipta

Thiagarajan, S., Semmel, D. S & Semmel, M. I. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Expectional Children*. Minneapolis, Minnesota: Leadership Training Institute/Special Education, University of Minnesota

UU Sisdiknas No. 20, Tahun 2003, Jakarta, CV. Tamita Utama, 2003

Yusuf Hadi Miarso. (2007). *Teknologi Instructional*. Jakarta:PAU_UT Depdikbud

LAMPIRAN 1

INSTRUMEN PENILAIAN

- 1.1 Instrumen Validasi Ahli Materi**
- 1.2 Instrumen Validasi Ahli Media**
- 1.3 Angket Siswa**

**INSTRUMEN PENILIAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGOPERASIKAN APLIKASI PERANGKAT LUNAK
UNTUK AHLI MATERI**

Materi : Presentasi

Peneliti dan Pengembang : Suci Ika Febrianti

Guru : Badrus Suryadi, S. Pd

Tanggal :

Petunjuk:

1. Isilah penilaian Anda pada kolom penilaian dengan membubuhkan tanda cek (√) pada kolom skor dan memberikan kritik serta saran (apabila ada) pada kolom catatan. Pedoman penskoran sebagai berikut:

Skor 1 apabila sangat kurang

Skor 2 apabila kurang

Skor 3 apabila cukup

Skor 4 apabila baik

Skor 5 apabila sangat baik
2. Pendapat, kritik, saran dan penilaian yang diberikan akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media ini.

A. Komponen bahasa dan gambar

No	Indikator Penilaian	Aspek	Skor Penilaian					Catatan
			1	2	3	4	5	
1.	Penggunaan kalimat yang jelas dan tepat	a. Menggunakan kalimat yang sederhana						
		b. Kalimat yang digunakan tidak bermakna ganda						
		c. Kalimat yang digunakan jelas dan mudah dipahami oleh siswa						
		d. Menggunakan kalimat yang komunikatif						
		e. Kalimat yang digunakan dapat mengarahkan siswa mandiri dan jujur						
2.	Penggunaan ejaan yang benar	a. Penggunaan huruf yang benar dalam kalimat						
		b. Penggunaan bahasa asing dicetak miring						
		c. Ejaan mudah dipahami siswa						
		d. Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat siswa SMK						
		e. Penggunaan bahasa sesuai EYD						
3.	Kejelasan media gambar dan video	a. Penggunaan video disesuaikan dengan tingkat kemampuan berfikir siswa						
		b. Penggunaan gambar yang relevan dengan teks						
		c. Gambar yang digunakan jelas						
		d. Ukuran gambar yang digunakan proporsional						
		e. Video yang digunakan dapat menyampaikan pesan/ isi dari video secara efektif dan efisien						

B. Aspek kelayakan isi

No	Indikator Penilaian	Aspek	Skor Penilaian					Catatan
			1	2	3	4	5	
1.	Kesesuaian	a. Terdapat tujuan yang akan dicapai						
		b. Materi mengacu pada tujuan pembelajaran						
		c. Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran						
		d. Materi yang disajikan mengacu pada kompetensi dasar						
		e. Materi disajikan secara efektif						
2.	Kebenaran materi	a. Materi yang dijabarkan dalam media sesuai dengan kebutuhan siswa						
		b. Materi telah sesuai dengan kompetensi dasar						
		c. Materi sudah jelas dan sesuai dengan kemampuan siswa						
		d. Materi mudah dipahami						
		e. Materi yang disajikan sesuai dengan kebutuhan siswa						
3.	Koherensi dan keruntutan alur pikir	a. Korelasi antar materi sudah sesuai dengan kompetensi dasar						
		b. Korelasi antar materi sesuai dengan alur berpikir siswa						
		c. Materi yang disajikan mencerminkan keruntutan isi						
		d. Materi yang disajikan mencerminkan keterkaitan isi						
		e. Materi yang disajikan sesuai dengan tingkatan berpikir siswa						

C. Komentar umum dan saran perbaikan

.....

.....

D. Kesimpulan

Media pembelajaran interaktif sebagai pelengkap untuk standar kompetensi mengoperasikan aplikasi perangkat lunak ini dinyatakan:

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

Validator

Badrus Suryadi S. Pd

NIP. 19720208 200604 1 011

**INSTRUMEN PENILIAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGOPERASIKAN APLIKASI PERANGKAT LUNAK
UNTUK AHLI MEDIA**

Peneliti dan Pengembang : Suci Ika Febrianti

Dosen Ahli :

Tanggal :

Petunjuk:

1. Isilah penilaian Anda pada kolom penilaian dengan membubuhkan tanda cek (√) pada kolom skor dan memberikan kritik serta saran (apabila ada) pada kolom catatan. Pedoman penskoran sebagai berikut:

Skor 1 apabila sangat kurang

Skor 2 apabila kurang

Skor 3 apabila cukup

Skor 4 apabila baik

Skor 5 apabila sangat baik

2. Pendapat, kritik, saran dan penilaian yang diberikan akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media ini.

A. Komponen penyajian

No	Indikator Penilaian	Aspek	Skor Penilaian					Catatan
			1	2	3	4	5	
1.	Penyajian materi secara logis dan sistematis	f. Materi disajikan dengan logis dan dapat ditelaah secara konseptual						
		g. Materi disajikan dengan alur berfikir secara konsisten						
		h. Materi disajikan sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi						
		i. Materi disajikan terkait dengan konteks tugas siswa						
		j. Materi disajikan dengan bahasa sederhana dan komunikatif						
2.	Penyajian materi menunjukkan perilaku mandiri siswa	f. Materi yang disajikan memfasilitasi siswa untuk mengembangkan pengetahuan						
		g. Mendorong siswa untuk berpikir secara teliti dan cermat						
		h. Materi yang disajikan menumbuhkan sikap inisiatif siswa						
		i. Materi yang disajikan dapat mendorong siswa untuk lebih terampil						
		j. Materi yang disajikan dapat mendorong siswa untuk lebih kreatif						

B. Komponen kegrafisan

No	Indikator Penilaian	Aspek	Skor Penilaian					Catatan
			1	2	3	4	5	
1.	Kesesuaian format	a. Pemilihan <i>background</i> dan gambar pendukung yang sesuai						
		b. Ukuran gambar yang digunakan sudah proporsional dan menimbulkan minat baca						
		c. Format tampilan dan gambar sesuai dengan materi						
		d. Tata letak teks telah sesuai untuk memudahkan pembelajaran						
		e. Ukuran gambar dan teks pada setiap halaman sudah seimbang untuk memudahkan pemahaman materi dalam belajar						
2.	Keseimbangan garis, bentuk, ruang dan tulisan	a. Terdapat panel-panel dalam media untuk memisahkan gambar satu dengan gambar yang lainnya						
		b. Panel dalam halaman media disusun sesuai dengan arah baca						
		c. Garis pinggir/ <i>outline</i> sesuai						
		d. Jarak antara sisi atas dan sisi bawah seimbang						
		e. Ukuran setiap objek seimbang antara yang satu dengan yang lainnya						

3.	Kejelasan <i>home screen</i>	a. Gambar pada <i>home screen</i> sesuai dengan isi						
		b. <i>Home screen</i> memiliki daya tarik						
		c. Ilustrasi <i>home screen</i> menggambarkan isi dalam materi						
		d. Warna <i>home screen</i> sesuai dengan gambar yang digunakan						
		e. Desain <i>home screen</i> menggunakan tulisan yang jelas dan mudah dibaca						
4.	Tampilan	a. Media menggunakan kombinasi warna yang menarik						
		b. Petunjuk tombol mudah dinavigasikan						
		c. Penempatan tombol sudah sesuai dan proporsional						
		d. Gambar, warna, dan ukuran huruf serasi						
		e. Gambar serta ilustrasi sampul menggambarkan isi/ materi dalam media						
5.	Sistematika	a. Judul ditulis dengan benar						
		b. Setiap halaman tersusun secara sistematis						
		c. Materi yang satu dengan yang lainnya tersusun secara sistematis						
		d. Adanya kombinasi antara materi dan ilustrasi/ gambar yang cocok						
		e. Antara isi dan lustrasi/ gambar telah sesuai ditinjau dari aspek ukuran dan pesan						

C. Komentar umum dan saran perbaikan

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

Media pembelajara interaktif sebagai pelengkap untuk kompetensi dasar “Presentasi” ini dinyatakan:

4. Layak untuk digunakan tanpa revisi
5. Layak digunakan dengan revisi
6. Tidak layak digunakan

Validator

Drs. Nurkhamid, M. Kom, P. Hd

NIP. 19680707 199702 1 001

ANGKET SISWA

Mata pelajaran :

Hari/ tanggal :

Petunjuk :

1. Angket ini berisi 22 pertanyaan. Pertimbangkan baik-baik setiap pertanyaan dalam kaitannya dengan materi pembelajaran yang baru selesai kamu pelajari, dan tentukan kebenarannya. Berilah jawaban yang benar-benar cocok dengan pilihanmu
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pilihanmu
3. Pertimbangkan setiap pernyataan secara terpisah dan tentukan kebenarannya
4. Pastikan jawabanmu tidak dipengaruhi oleh jawaban dari pertanyaan lain

Keterangan pilihan jawaban

STS : Sangat tidak setuju

TS : Tidak setuju

KS : Kurang setuju

S : Setuju

SS : Sangat setuju

No Butir	Pernyataan	Pilihan jawaban				
		STS	TS	KS	S	SS
1	Saya mudah memahami bahasa yang digunakan dalam media ini			V		
2	Bahasa dan gaya kepenulisan yang disajikan sesuai dengan perkembangan kemampuan berpikir saya				V	
3	Saya tidak merasa ambigu dalam memahami kalimat yang digunakan				V	
4	Menurut saya, ejaan yang digunakan mudah dipahami					V
5	Menurut saya, kalimat yang digunakan sudah efektif					V
6	Materi yang disajikan menarik bagi saya					V
7	Saya mudah memahami alur penyajian materi yang ditayangkan					V
8	Pendahuluan yang ditampilkan menarik bagi saya			V		
9	Media ini menempatkan saya sebagai subjek pembelajaran				V	
10	Menurut saya isi media yang ditayangkan singkat dan jelas				V	
11	Isi media yang ditayangkan membantu saya untuk memahami materi				V	
12	Menurut saya penjelasan materi dalam media ini disajikan secara tepat				V	
13	Menurut saya tampilan gambar dan ilustrasi dalam media ini sudah sesuai					V
14	Saya sudah merasa jelas dalam memahami gambar					V
15	Jenis dan ukuran font yang disajikan sudah tepat					V
16	Media pembelajaran ini mudah untuk dioperasikan			V		
17	Ide pengembangan media ini sudah kreatif			V		
18	Saya dapat memahami animasi, tombol dan gambar yang ada			V		
19	Tampilan yang ada dalam media ini menarik bagi saya				V	
20	Saya mudah mengerti kalimat yang disajikan				V	
21	Saya senang dan tidak bosan selama mengikuti pembelajaran ini dengan menggunakan media				V	
22	Saya mudah mencari materi dalam media ini					V

**INSTRUMEN PENILIAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGOPERASIKAN APLIKASI PERANGKAT LUNAK
UNTUK AHLI MATERI**

Materi : Presentasi

Peneliti dan Pengembang : Suci Ika Febrianti

Guru : Badrus Suryadi, S. Pd

Tanggal :

Petunjuk:

1. Isilah penilaian Anda pada kolom penilaian dengan membubuhkan tanda cek (√) pada kolom skor dan memberikan kritik serta saran (apabila ada) pada kolom catatan. Pedoman penskoran sebagai berikut:

Skor 1 apabila sangat kurang

Skor 2 apabila kurang

Skor 3 apabila cukup

Skor 4 apabila baik

Skor 5 apabila sangat baik
2. Pendapat, kritik, saran dan penilaian yang diberikan akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media ini.

A. Komponen bahasa dan gambar

No	Indikator Penilaian	Aspek	Skor Penilaian					Catatan
			1	2	3	4	5	
1.	Penggunaan kalimat yang jelas dan tepat	k. Menggunakan kalimat yang sederhana				V		
		l. Kalimat yang digunakan tidak bermakna ganda				V		
		m. Kalimat yang digunakan jelas dan mudah dipahami oleh siswa					V	
		n. Menggunakan kalimat yang komunikatif					V	
		o. Kalimat yang digunakan dapat mengarahkan siswa mandiri dan jujur				V		
2.	Penggunaan ejaan yang benar	k. Penggunaan huruf yang benar dalam kalimat				V		
		l. Penggunaan bahasa asing dicetak miring					V	
		m. Ejaan mudah dipahami siswa				V		
		n. Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat siswa SMK				V		
		o. Penggunaan bahasa sesuai EYD				V		
3.	Kejelasan media gambar dan video	f. Penggunaan video disesuaikan dengan tingkat kemampuan berfikir siswa					V	
		g. Penggunaan gambar yang relevan dengan teks					V	
		h. Gambar yang digunakan jelas					V	
		i. Ukuran gambar yang digunakan proporsional				V		
		j. Video yang digunakan dapat menyampaikan pesan/ isi dari video secara efektif dan efisien				V		

B. Aspek kelayakan isi

No	Indikator Penilaian	Aspek	Skor Penilaian					Catatan
			1	2	3	4	5	
1.	Kesesuaian	f. Terdapat tujuan yang akan dicapai					V	
		g. Materi mengacu pada tujuan pembelajaran				V		
		h. Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran					V	
		i. Materi yang disajikan mengacu pada kompetensi dasar				V		
		j. Materi disajikan secara efektif				V		
2.	Kebenaran materi	f. Materi yang dijabarkan dalam media sesuai dengan kebutuhan siswa				V		
		g. Materi telah sesuai dengan kompetensi dasar					V	
		h. Materi sudah jelas dan sesuai dengan kemampuan siswa					V	
		i. Materi mudah dipahami				V		
		j. Materi yang disajikan sesuai dengan kebutuhan siswa					V	
3.	Koherensi dan keruntutan alur pikir	f. Korelasi antar materi sudah sesuai dengan kompetensi dasar					V	
		g. Korelasi antar materi sesuai dengan alur berpikir siswa				V		
		h. Materi yang disajikan mencerminkan keruntutan isi					V	
		i. Materi yang disajikan mencerminkan keterkaitan isi					V	
		j. Materi yang disajikan sesuai dengan tingkatan berpikir siswa					V	

C. Komentar umum dan saran perbaikan

Media pembelajaran yang baru bagi peserta didik sehingga meningkatkan motivasi belajar serta menambah wawasan ilmu pengetahuan

D. Kesimpulan

Media pembelajaran interaktif sebagai pelengkap untuk standar kompetensi mengoperasikan aplikasi perangkat lunak ini dinyatakan:

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

Validator



Badrus Suryadi S. Pd

NIP. 19720208 200604 1 011

**INSTRUMEN PENILIAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGOPERASIKAN APLIKASI PERANGKAT LUNAK
UNTUK AHLI MEDIA**

Peneliti dan Pengembang : Suci Ika Febrianti

Dosen Ahli :

Tanggal :

Petunjuk:

1. Isilah penilaian Anda pada kolom penilaian dengan membubuhkan tanda cek (√) pada kolom skor dan memberikan kritik serta saran (apabila ada) pada kolom catatan. Pedoman penskoran sebagai berikut:

Skor 1 apabila sangat kurang

Skor 2 apabila kurang

Skor 3 apabila cukup

Skor 4 apabila baik

Skor 5 apabila sangat baik

2. Pendapat, kritik, saran dan penilaian yang diberikan akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media ini.

A. Komponen penyajian

No	Indikator Penilaian	Aspek	Skor Penilaian					Catatan
			1	2	3	4	5	
1.	Penyajian materi secara logis dan sistematis	p. Materi disajikan dengan logis dan dapat ditelaah secara konseptual				V		
		q. Materi disajikan dengan alur berfikir secara konsisten					V	
		r. Materi disajikan sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi				V		
		s. Materi disajikan terkait dengan konteks tugas siswa					V	
		t. Materi disajikan dengan bahasa sederhana dan komunikatif					V	
2.	Penyajian materi menunjukkan perilaku mandiri siswa	p. Materi yang disajikan memfasilitasi siswa untuk mengembangkan pengetahuan					V	
		q. Mendorong siswa untuk berpikir secara teliti dan cermat				V		
		r. Materi yang disajikan menumbuhkan sikap inisiatif siswa				V		
		s. Materi yang disajikan dapat mendorong siswa untuk lebih terampil					V	
		t. Materi yang disajikan dapat mendorong siswa untuk lebih kreatif					V	

B. Komponen kegrafisan

No	Indikator Penilaian	Aspek	Skor Penilaian					Catatan
			1	2	3	4	5	
1.	Kesesuaian format	f. Pemilihan <i>background</i> dan gambar pendukung yang sesuai				V		
		g. Ukuran gambar yang digunakan sudah proporsional dan menimbulkan minat baca				V		
		h. Format tampilan dan gambar sesuai dengan materi				V		
		i. Tata letak teks telah sesuai untuk memudahkan pembelajaran					V	
		j. Ukuran gambar dan teks pada setiap halaman sudah seimbang untuk memudahkan pemahaman materi dalam belajar					V	
2.	Keseimbangan garis, bentuk, ruang dan tulisan	f. Terdapat panel-panel dalam media untuk memisahkan gambar satu dengan gambar yang lainnya					V	
		g. Panel dalam halaman media disusun sesuai dengan arah baca					V	
		h. Garis pinggir/ <i>outline</i> sesuai				V		
		i. Jarak antara sisi atas dan sisi bawah seimbang					V	
		j. Ukuran setiap objek seimbang antara yang satu dengan yang lainnya				V		

3.	Kejelasan <i>home screen</i>	f. Gambar pada <i>home screen</i> sesuai dengan isi				V		
		g. <i>Home screen</i> memiliki daya tarik					V	
		h. Ilustrasi <i>home screen</i> menggambarkan isi dalam materi					V	
		i. Warna <i>home screen</i> sesuai dengan gambar yang digunakan					V	
		j. Desain <i>home screen</i> menggunakan tulisan yang jelas dan mudah dibaca				V		
4.	Tampilan	f. Media menggunakan kombinasi warna yang menarik					V	
		g. Petunjuk tombol mudah dinavigasikan					V	
		h. Penempatan tombol sudah sesuai dan proporsional					V	
		i. Gambar, warna, dan ukuran huruf serasi				V		
		j. Gambar serta ilustrasi sampul menggambarkan isi/ materi dalam media				V	V	
5.	Sistematika	f. Judul ditulis dengan benar				V		
		g. Setiap halaman tersusun secara sistematis					V	
		h. Materi yang satu dengan yang lainnya tersusun secara sistematis					V	
		i. Adanya kombinasi antara materi dan ilustrasi/ gambar yang cocok				V		
		j. Antara isi dan ilustrasi/ gambar telah sesuai ditinjau dari aspek ukuran dan pesan				V		

C. Komentar umum dan saran perbaikan

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

Media pembelajara interaktif sebagai pelengkap untuk kompetensi dasar “Presentasi” ini dinyatakan:

7. Layak untuk digunakan tanpa revisi

8. Layak digunakan dengan revisi

9. Tidak layak digunakan

Validator



Drs. Nurkhamid, M. Kom, P. Hd

NIP. 19680707 199702 1 001

ANGKET SISWA

Mata pelajaran :

Hari/ tanggal :

Petunjuk :

1. Angket ini berisi 22 pertanyaan. Pertimbangkan baik-baik setiap pertanyaan dalam kaitannya dengan materi pembelajaran yang baru selesai kamu pelajari, dan tentukan kebenarannya. Berilah jawaban yang benar-benar cocok dengan pilihanmu
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pilihanmu
3. Pertimbangkan setiap pernyataan secara terpisah dan tentukan kebenarannya
4. Pastikan jawabanmu tidak dipengaruhi oleh jawaban dari pertanyaan lain

Keterangan pilihan jawaban

STS : Sangat tidak setuju









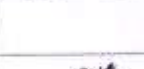








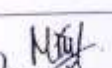


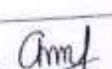
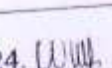



TS : Tidak setuju




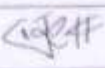



KS : Kurang setuju

S : Setuju

SS : Sangat setuju

No Butir	Pernyataan	Pilihan jawaban				
		STS	TS	KS	S	SS
1	Saya mudah memahami bahasa yang digunakan dalam media ini			V		
2	Bahasa dan gaya kepenulisan yang disajikan sesuai dengan perkembangan kemampuan berpikir saya				V	
3	Saya tidak merasa ambigu dalam memahami kalimat yang digunakan				V	
4	Menurut saya, ejaan yang digunakan mudah dipahami					V
5	Menurut saya, kalimat yang digunakan sudah efektif					V
6	Materi yang disajikan menarik bagi saya					V
7	Saya mudah memahami alur penyajian materi yang ditayangkan					V
8	Pendahuluan yang ditampilkan menarik bagi saya			V		
9	Media ini menempatkan saya sebagai subjek pembelajaran				V	
10	Menurut saya isi media yang ditayangkan singkat dan jelas				V	
11	Isi media yang ditayangkan membantu saya untuk memahami materi				V	
12	Menurut saya penjelasan materi dalam media ini disajikan secara tepat				V	
13	Menurut saya tampilan gambar dan ilustrasi dalam media ini sudah sesuai					V
14	Saya sudah merasa jelas dalam memahami gambar					V
15	Jenis dan ukuran font yang disajikan sudah tepat					V
16	Media pembelajaran ini mudah untuk dioperasikan			V		
17	Ide pengembangan media ini sudah kreatif			V		
18	Saya dapat memahami animasi, tombol dan gambar yang ada			V		
19	Tampilan yang ada dalam media ini menarik bagi saya				V	
20	Saya mudah mengerti kalimat yang disajikan				V	
21	Saya senang dan tidak bosan selama mengikuti pembelajaran ini dengan menggunakan media				V	
22	Saya mudah mencari materi dalam media ini					V

Nama	Tanda tangan
Oktawiani dwi safitri	1. 
Anisa NurFitriyani	2. 
Indri Aliq sholehah	3. 
Hermin Tarsiti	4. 
Sita Devi Desiana	5. 
Denny Febrianto	6. 
Indah Hesti Nurmawati	7. 
Fatimah Az-Zahra	8. 
Ayuk Isukhomah	9. 
Amalia Oktawiani	10. 
Olivia apriliani	11. 
Mila Nur aini	12. 
Siti Zulaikhah	13. 
Mardida Rahma	14. 
Dewi Eri Subotri	15. 
Shabrina Galuh H	16. 
Heni Fatmawati	17. 
Lusyiana Puspita Sari	18. 
Amelia Riski S M	19. 
Novita Puji Lestari	20. 
Aprilia Nurulatifah	21. 
Septiyani Dina A	22. 
Adinda Citra D	23. 
Wulandari	24. 
TriWulandari	25. 

Nama	Tanda tangan
Justina Ichrusti	26. 
Novy Kurnia Dewi	27. 
Ade Mawarni	28. 
Khoirunnisa Nur Riffa	29. 
Emy Setyawati	30. 
Dian Febriana Sari	31. 
Erika Luvy Yanti	32. 

DAFTAR HAZIR UJI COBA KELOMPOK KELIL

146

Nama	Tanda tangan
Aisyah Aulia	1. Auh
Fidella Prastwi Susiloadi	2. // Duf
Dian Setyowati	3. ¹² Duf
Eka Nurmala Sari	4. Duf
Dela Kumalasari	5. Duf
	6.
	7.
	8.
	9.
	10.

LAMPIRAN 2

SILBUS, RPP DAN JADWAL PELAJARAN

- 2.1 Silabus Mengoperasikan Aplikasi Perangkat Lunak**
- 2.2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)**
- 2.3 Jadwal Pelajaran SMK Negeri 1 Tempel**

KURKULUM SMK NEGERI 1 TEMPEL

No. Dokumen	F751WKS/15
Revisi	3
Tgl. Berlaku	1 Juli 2014

SILABUS

NAMA SEKOLAH : SMK NEGERI 1 TEMPEL
 MATA PELAJARAN : Kompetensi Kejuruan
 KELAS/SEMESTER : X / 1-2
 STANDAR KOMPETENSI : Mengoperasikan Aplikasi Perangkat Lunak
 KODE KOMPETENSI : 118.KK.01
 ALOKASI WAKTU : 72 Jam
 KKM : 75

KOMPETENSI DASAR	NILAI PBK/BIEK	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
						TM	PS	PI	
1. Mendeskripsikan Aplikasi Perangkat Lunak.	<ul style="list-style-type: none"> Rasa Ingin Tahu 	<ul style="list-style-type: none"> Sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas tentang perangkat lunak komputer 	<ul style="list-style-type: none"> Sistem Komputer (Hardware, Software, Brainware) Pengertian Perangkat Lunak. 	<ul style="list-style-type: none"> Pembelajaran class room, materi perangkat lunak dalam komputer. Observasi pengenalan Perangkat Lunak di Lab. Komputer. 	<ul style="list-style-type: none"> Tes Lisan Tes Tertulis 	4	-	-	<ul style="list-style-type: none"> Aplikasi Perangkat Lunak Yudistira, 2010 Pengalaman Komputer Audi Offset, 2009 Microsoft Office 2007, Elex Media, 2007
	<ul style="list-style-type: none"> Gemar Membaca 	<ul style="list-style-type: none"> Kebiasaan menyediakan waktu untuk membaca berbagai bacaan untuk memahami, mengidentifikasi dan menjabarkan macam-macam perangkat lunak, kegunaannya 	<ul style="list-style-type: none"> Macam-macam perangkat lunak dan spesifikasinya. Identifikasi dan kegunaan perangkat lunak komputer 	<ul style="list-style-type: none"> Diskusi tentang identifikasi, macam-macam Perangkat Lunak serta kegunaan/fungsi Perangkat Lunak komputer 	<ul style="list-style-type: none"> Tes Lisan Tes Tertulis 				

KOMPETENSI DASAR	NILAI PBKB/EK	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
						TM	PS	PI	
2. Mengoperasikan Aplikasi Perangkat Lunak dalam mengolah Dokumen/ Naskah.	Disiplin	Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai aturan dan ketentuan dalam penguasaan keyboard komputer	<ul style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi Komponen Komputer tingkat dasar (PC) Tips menggunakan keyboard Posisi tangan pada keyboard Mengetik naskah dengan cepat 	<ul style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi Sistem Kerja Komputer Mengidentifikasi fungsi Keyboard Komputer Latihan Penguasaan Keyboard Mengetik Naskah dengan cepat 	<ul style="list-style-type: none"> Tes Tertulis Tes Unjuk Kerja 	2	4 (8)	4 (16)	<ul style="list-style-type: none"> Modul Pengenalan Keyboard Depdiknas 1999 Microsoft Office 2007 Elex Media 2007 Microsoft Word 2007 Elex Media 2007 Microsoft Excel 2007 Elex Media 2007 Microsoft Access 2007 Elex Media 2007
			<ul style="list-style-type: none"> Mengetahui lingkungan kerja Software Pengolah Kata Operasi Dasar Software Pengolah Kata Pengelolaan teks pada Software Pengolah Kata 	<ul style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi layar editing Software Pengolah Kata Mengoperasikan Software Pengolah Kata Pemanfaatan fasilitas pengelolaan teks 	<ul style="list-style-type: none"> Tes Tertulis Tes Unjuk Kerja Portofolio 	4	12 (24)	12 (48)	
			<ul style="list-style-type: none"> Mengaktifkan software lembar sebar Mengenal lingkungan kerja Software Lembar Sebar Mengelola Dokumen Lembar Sebar Operasi Software Lembar Sebar 	<ul style="list-style-type: none"> Penyiapan software lembar sebar Identifikasi layar editing software lembar sebar Mengoperasikan software lembar sebar 	<ul style="list-style-type: none"> Tes Tertulis Tes Unjuk Kerja Portofolio 	4	8 (16)	8 (32)	
			<ul style="list-style-type: none"> Mengaktifkan software Adobe Flash Mengenal lingkungan kerja Software Adobe Flash Mengelola Dokumen Adobe Flash 	<ul style="list-style-type: none"> Penyiapan software Adobe Flash Identifikasi layar editing software Adobe Flash Mengoperasikan software Adobe Flash 	<ul style="list-style-type: none"> Tes Tertulis Tes Unjuk Kerja Portofolio 	2	4 (8)	4 (16)	

Jalan Magelang Km. 17 Tempel, Sleman 55552
 Phone (0274) 869-068 e-mail : smkn1tempel@gmail.com

No. Dokumen	F/751/WKS1/6
Revisi	3
Tgl. Berlaku	1 Juli 2014
Halaman	

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Tahun Pelajaran : 2015 / 2016

Kompetensi Keahlian	:	Administrasi perkantoran	Nomor RPP	
Mata Pelajaran	:	Kompetensi kejuruan		
Kelas	:	X AP 1	Semester	2
Standar Kompetensi	:	Mengoperasikan Aplikasi Perangkat Lunak	Kode Kompetensi	118 KK 01
Kompetensi dasar	:	Mengoperasikan aplikasi perangkat lunak dalam mengolah data atau naskah	Kode KD	2
KKM	:	75 (tujuh puluh lima)		
Indikator	:			
Alokasi Waktu	:	2 x 45 menit (1 kali pertemuan)		
Pertemuan ke	:			

I. Pendidikan Karakter Bangsa :

1. Rasa ingin tahu

II. Tujuan Pembelajaran

Setelah kegiatan pembelajaran ini siswa diharapkan dapat :

1. Memahami bagian-bagian Adobe Flash dengan benar
2. Membuat dokumen baru menggunakan software Adobe Flash

III. Materi Ajar

Pengenalan dan pembuatan dokumen presentasi menggunakan Adobe Flash

IV. Kegiatan Pembelajaran

A. Pertemuan ke-

1. Materi Pokok

Pembuatan dokumen baru menggunakan Adobe Flash

2. Prasyarat

3. Kegiatan Awal (10 Menit)

- a. Orientasi :
 - a) Salam pembuka dan doa;
 - b) Presensi peserta didik;
 - c) Mempersiapkan peserta didik untuk siap memulai belajar;
 - d) Guru menginformasikan topik, tujuan dan manfaat kompetensi yang akan dipelajari.

- b. Latihan Tatakruma : a) Siswa menghormati guru.
b) Siswa menjawab pertanyaan guru dengan sopan
c) Tidak berkata kasar kepada guru/ teman.
d) Tidak menyela guru/ teman yang sedang berbicara.
e) Mengucapkan terimakasih.
- c. Apersepsi : Guru memberikan gambaran umum mengenai presentasi dan hubungannya dengan pembuatan dokumen presentasi menggunakan Adobe Flash
- d. Motivasi : Siswa berusaha memahami dan bisa untuk menjawab dengan cepat dan tepat, kepadanya diberi pujian dan diberi semangat.
- e. Strategi : Penjelasan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan dengan penjelasan singkat dan penerapan media pembelajaran berbasis Adobe Flash

4. Kegiatan Inti (70 Menit)

Deskripsi Kegiatan		Alokasi waktu
Peserta didik	Guru	
<u>Eksplorasi</u> Siswa mencari informasi mengenai presentasi dan Adobe Flash dengan cara <i>browsing</i> di internet.	a. Guru memberikan gambaran umum mengenai pentingnya dokumen presentasi dan gambaran umum mengenai Adobe Flash serta Power Point b. Guru mengarahkan siswa untuk berkelompok dan bersama-sama mulai mempelajari Adobe Flash dengan bantuan media pembelajaran mengoperasikan aplikasi perangkat lunak. c. Siap membantu kelompok diskusi yang memerlukan	10 menit
<u>Elaborasi</u> a) Siswa mencoba memahami <i>tools-tools</i> yang ada pada jendela dokumen baru pada Adobe Flash. b) Siswa mencoba memahami cara pembuatan dokumen baru menggunakan Adobe Flash. c) Siswa membuat dokumen baru menggunakan Adobe Flash.	a) Mempersilahkan peserta didik mengajukan pertanyaan jika ada sesuatu yang diamati kurang dimengerti. b) Memberi arahan kepada peserta didik untuk memahami dari apa yang ditanyakan.	55 menit

Deskripsi Kegiatan		Alokasi waktu
Peserta didik	Guru	
<u>Konfirmasi</u> Siswa mengevaluasi bersama tentang cara pembuatan dokumen baru menggunakan Adobe Flash, serta menyakan langkah-langkah yang belum dapat dilakukan.	Guru menyimpulkan pendapat masing-masing siswa mengenai cara pembuatan dokumen baru menggunakan Adobe Flash dan mengulas kembali secara keseluruhan langkah-langkah pembuatan dokumen baru yang belum dapat dilakukan oleh siswa.	10 menit

5. Kegiatan Akhir (10 Menit)

Deskripsi Kegiatan	
Peserta didik	Guru
a) Peserta didik memperhatikan dengan cermat tugas yang diberikan oleh guru. b) Siswa melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran. c) Pembelajaran ditutup dengan salam	a) Memberikan penegasan tentang hal-hal yang harus dipahami dalam pembuatan dokumen presentasi menggunakan Adobe Flash. b) Guru mengarahkan peserta didik untuk membuat kesimpulan. c) Guru memberikan beberapa soal untuk penugasan d) Guru menginformasikan bahwa pertemuan mendatang akan mempelajari tentang cara pembuatan objek dan teks menggunakan Adobe Flash.

V. Alat , Bahan dan sumber belajar

A. Alat

- 1) LCD & Laptop
- 2) Adobe Flash

B. Bahan

1. Modul
2. Media Pembelajaran Interaktif

C. Sumber Belajar

Media Pembelajaran Mengoperasikan Aplikasi Perangkat Lunak

VII. Penilaian

- A. Teknik Penilaian : Tes lisan, Penilaian Sikap.
- B. Bentuk Instrumen : Tes lisan dan tertulis.
- C. Soal terlampir
- D. Aspek Penilaian : Kognitif, Psikomotor, Afektif sebagai berikut
 1. **Aspek Kognitif**

Prosedur penilaian: apabila siswa mampu membuat dokumen presentasi dengan baik dan benar maka siswa tersebut sudah menguasai materi

Skor	Keterangan
75-90	Menguasai materi
10-74	Belum menguasai materi

2. Aspek Afektif

No.	Nama	Keaktifan	Perhatian	Respon	Komunikasi	Total Skor
1						
2						
3						
dst.						

Keterangan:

Skor	=	Keterangan
5		Amat Baik (A)
4		Baik (B)
3		Cukup (C)
2		Kurang (D)
1		Sangat Kurang (E)

3. Aspek Psikomotor

No.	Nama Siswa	Cepat	Sedang	Lambat	Total

Keterangan: jika siswa dapat menjawab dengan cepat maka diberi skor 3, jika siswa kurang cepat menjawab (sedang) diberi skor 2, dan jika terlalu lama berfikir (lambat) siswa diberi skor 1.

Tempel,
Mahasiswa

Suci Ika Febrianti
NIM 12402241040

PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAH RAGA
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 1 TEMPEL
 Jalan Magelang Km. 17 Tempel, Sleman 55552
 Phone (0274) 869-068 e-mail : smkn1tempel@ymail.com

No. Dokumen	F/751/WKS1/6
Revisi	3
Tgl. Berlaku	1 Juli 2014
Halaman	

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) Tahun Pelajaran : 2015 / 2016

Kompetensi Keahlian	:	Administrasi perkantoran	Nomor RPP	01 – 01
Mata Pelajaran	:	Kompetensi kejuruan		
Kelas	:	X AP 1	Semester	2
Standar Kompetensi	:	Mengoperasikan Aplikasi Perangkat Lunak	Kode Kompetensi	118 KK 01
Kompetensi dasar	:	Mengoperasikan aplikasi perangkat lunak dalam mengolah data atau naskah	Kode KD	2
KKM	:	75 (tujuh puluh lima)		
Indikator	:			
Alokasi Waktu	:	2 x 45 menit (1 kali pertemuan)		
Pertemuan ke	:			

I. Pendidikan Karakter Bangsa :

Rasa ingin tahu

II. Tujuan Pembelajaran

Setelah kegiatan pembelajaran ini siswa diharapkan dapat :
 Membuat objek dan teks serta simbol menggunakan software adobe flash

III. Materi Ajar

Cara pembuatan objek dan teks menggunakan Adobe Flash

IV. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan ke-

6. Materi Pokok

Pembuatan objek dan teks menggunakan Adobe Flash

7. Prasyarat

8. Kegiatan Awal (10 Menit)

- | | | |
|----------------------|---|--|
| a. Orientasi | : | e) Salam pembuka dan doa;
f) Presensi peserta didik;
g) Mempersiapkan peserta didik untuk siap memulai belajar;
h) Guru menginformasikan topik, tujuan dan manfaat kompetensi yang akan dipelajari. |
| b. Latihan Tatakruma | : | f) Siswa menghormati guru.
g) Siswa menjawab pertanyaan guru dengan sopan
h) Tidak berkata kasar kepada guru/ teman.
i) Tidak menyela guru/ teman yang sedang berbicara.
j) Mengucapkan terimakasih. |

- c. Apersepsi : Guru memberikan pertanyaan kepada siswa mengenai langkah pembuatan dokumen baru menggunakan Adobe Flash
- d. Motivasi : Siswa berusaha memahami dan bisa untuk menjawab dengan cepat dan tepat, kepadanya diberi pujian dan diberi semangat.
- e. Strategi : Penjelasan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan dengan penjelasan singkat dan penerapan media pembelajaran berbasis Adobe Flash

9. Kegiatan Inti (70 Menit)

Deskripsi Kegiatan		Alokasi waktu
Peserta didik	Guru	
<p><u>Eksplorasi</u></p> <p>Siswa mencari informasi mengenai apa saja yang diperlukan dalam membuat objek dan teks dan simbol menggunakan Adobe Flash dengan cara <i>browsing</i> di internet.</p>	<p>d. Guru membarikan gamabran umum mengenai cara pembuatan objek dan teks dan simbol menggunakan Adobe Flash.</p> <p>e. Guru mengarahkan siswa untuk berkelompok dan bersama-sama mulai mempelajari cara pembuatan objek dan teks dan simbol menggunakan Adobe Flash dengan bantuan media pembelajaran yang telah diberikan.</p> <p>f. Siap membantu kelompok diskusi yang memerlukan</p>	10 menit
<p><u>Elaborasi</u></p> <p>d) Siswa mencoba memahami langkah-langkah pembuatan objek menggunakan Adobe Flash.</p> <p>e) Siswa mencoba memahami cara pembuatan teks dan cara memberikan perataan pada eks menggunakan Adobe Flash</p> <p>f) Siswa mencoba memahami cara pembuatan simbol menggunakan Adobe Flash</p> <p>g) Siswa membuat objek dan teks menggunakan Adobe Flash</p> <p>h) Siswa mempresentasikan hasil doumen presentasi yang telah dibuatnya</p>	<p>c) Mempersilahkan peserta didik mengajukan pertanyaan jika ada sesuatu yang diamati kurang dimengerti.</p> <p>d) Memberi arahan kepada peserta didik untuk memahami dari apa yang ditanyakan.</p>	55 menit

Deskripsi Kegiatan		Alokasi waktu
Peserta didik	Guru	
Konfirmasi Siswa mengevaluasi bersama tentang cara pembuatan objek dan teks menggunakan Adobe Flash, serta menanyakan langkah-langkah yang belum dapat dilakukan.	Guru menyimpulkan pendapat masing-masing siswa mengenai cara pembuatan dokumen baru menggunakan Adobe Flash dan mengulas kembali secara keseluruhan langkah-langkah pembuatan objek dan teks yang belum dapat dilakukan oleh siswa.	10 menit

10. Kegiatan Akhir (10 Menit)

Deskripsi Kegiatan	
Peserta didik	Guru
d) Siswa melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran. e) Pembelajaran ditutup dengan salam	e) Memberikan penegasan tentang hal-hal yang harus dipahami dalam pembuatan objek dan teks menggunakan Adobe Flash. f) Guru mengarahkan peserta didik untuk membuat kesimpulan.

V. Alat , Bahan dan sumber belajar

A. Alat

- 1) LCD & Laptop
- 2) Adobe Flash

B. Bahan

1. Modul
2. Media Pembelajaran Interaktif

C. Sumber Belajar

Media Pembelajaran Mengoperasikan Aplikasi Perangkat Lunak

VIII. Penilaian

E. Teknik Penilaian : Tes lisan, Penilaian Sikap.

F. Bentuk Instrumen : Tes lisan dan tertulis.

G. Soal terlampir

H. Aspek Penilaian : Kognitif, Psikomotor, Afektif sebagai berikut

4. Aspek Kognitif

Prosedur penilaian: apabila siswa mampu membuat dokumen presentasi dengan baik dan benar maka siswa tersebut sudah menguasai materi

Skor	Keterangan
75-90	Menguasai materi
10-74	Belum menguasai materi

5. Aspek Afektif

No.	Nama	Keaktifan	Perhatian	Respon	Komunikasi	Total Skor
1						
2						
3						
dst.						

Keterangan:

Skor = Keterangan

5	Amat Baik	(A)
4	Baik	(B)
3	Cukup	(C)
2	Kurang	(D)
1	Sangat Kurang	(E)

6. Aspek Psikomotor

No.	Nama Siswa	Cepat	Sedang	Lambat	Total

Keterangan: jika siswa dapat menjawab dengan cepat maka diberi skor 3, jika siswa kurang cepat menjawab (sedang) diberi skor 2, dan jika terlalu lama berfikir (lambat) siswa diberi skor 1.

Tempel,
Mahasiswa

Suci Ika Febrianti
NIP. 12402241040

PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAH RAGA
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 1 TEMPEL
 Jalan Magelang Km. 17 Tempel, Sleman 55552
 Phone (0274) 869-068 e-mail : smkn1tempel@gmail.com

No. Dokumen	F/751/WKS1/6
Revisi	3
Tgl. Berlaku	1 Juli 2014
Halaman	

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) Tahun Pelajaran : 2015 / 2016

Kompetensi Keahlian	:	Administrasi perkantoran	Nomor RPP	01 – 01
Mata Pelajaran	:	Kompetensi kejuruan		
Kelas	:	X AP 1	Semester	2
Standar Kompetensi	:	Mengoperasikan Aplikasi Perangkat Lunak	Kode Kompetensi	118 KK 01
Kompetensi dasar	:	Mengoperasikan aplikasi perangkat lunak dalam mengolah data atau naskah	Kode KD	2
KKM	:	75 (tujuh puluh lima)		
Indikator	:			
Alokasi Waktu	:	2 x 45 menit (1 kali pertemuan)		
Pertemuan ke	:			

V. Pendidikan Karakter Bangsa :

Rasa ingin tahu

VI. Tujuan Pembelajaran

Setelah kegiatan pembelajaran ini siswa diharapkan dapat :

Membuat objek dan teks serta simbol menggunakan software adobe flash

VII. Materi Ajar

Cara pembuatan objek dan teks menggunakan Adobe Flash

VIII. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan ke-

11. Materi Pokok

Pembuatan objek dan teks menggunakan Adobe Flash

12. Prasyarat

13. Kegiatan Awal (10 Menit)

- | | | |
|----------------------|---|--|
| a. Orientasi | : | i) Salam pembuka dan doa;
j) Presensi peserta didik;
k) Mempersiapkan peserta didik untuk siap memulai belajar;
l) Guru menginformasikan topik, tujuan dan manfaat kompetensi yang akan dipelajari. |
| b. Latihan Tatakruma | : | k) Siswa menghormati guru.
l) Siswa menjawab pertanyaan guru dengan sopan
m) Tidak berkata kasar kepada guru/ teman.
n) Tidak menyela guru/ teman yang sedang berbicara.
o) Mengucapkan terimakasih. |

- c. Apersepsi : Guru memberikan pertanyaan kepada siswa mengenai langkah pembuatan dokumen baru menggunakan Adobe Flash
- d. Motivasi : Siswa berusaha memahami dan bisa untuk menjawab dengan cepat dan tepat, kepadanya diberi pujian dan diberi semangat.
- e. Strategi : Penjelasan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan dengan penjelasan singkat dan penerapan media pembelajaran berbasis Adobe Flash

14. Kegiatan Inti (70 Menit)

Deskripsi Kegiatan		Alokasi waktu
Peserta didik	Guru	
<u>Eksplorasi</u> Siswa mencari informasi mengenai apa saja yang diperlukan dalam membuat objek dan teks dan simbol menggunakan Adobe Flash dengan cara <i>browsing</i> di internet.	g. Guru membarikan gamabran umum mengenai cara pembuatan objek dan teks dan simbol menggunakan Adobe Flash. h. Guru mengarahkan siswa untuk berkelompok dan bersama-sama mulai mempelajari cara pembuatan objek dan teks dan simbol menggunakan Adobe Flash dengan bantuan media pembelajaran yang telah diberikan. i. Siap membantu kelompok diskusi yang memerlukan	10 menit
<u>Elaborasi</u> i) Siswa mencoba memahami langkah-langkah pembuatan objek menggunakan Adobe Flash. j) Siswa mencoba memahami cara pembuatan teks dan cara memberikan perataan pada eks menggunakan Adobe Flash k) Siswa mencoba memahami cara pembuatan simbol menggunakan Adobe Flash l) Siswa membuat objek dan teks menggunakan Adobe Flash m) Siswa mempresentasikan hasil doumen presentasi yang telah dibuatnya	e) Mempersilahkan peserta didik mengajukan pertanyaan jika ada sesuatu yang diamati kurang dimengerti. f) Memberi arahan kepada peserta didik untuk memahami dari apa yang ditanyakan.	55 menit
<u>Konfirmasi</u> Siswa mengevaluasi bersama tentang cara pembuatan objek dan teks menggunakan Adobe Flash, serta menanyakan langkah-langkah yang belum dapat dilakukan.	Guru menyimpulkan pendapat masing-masing siswa mengenai cara pembuatan dokumen baru menggunakan Adobe Flash dan mengulas kembali secara keseluruhan langkah-langkah pembuatan	10 menit

Deskripsi Kegiatan		Alokasi waktu
Peserta didik	Guru	
	objek dan teks yang belum dapat dilakukan oleh siswa.	

15. Kegiatan Akhir (10 Menit)

Deskripsi Kegiatan	
Peserta didik	Guru
f) Siswa melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran. g) Pembelajaran ditutup dengan salam	g) Memberikan penegasan tentang hal-hal yang harus dipahami dalam pembuatan objek dan teks menggunakan Adobe Flash. h) Guru mengarahkan peserta didik untuk membuat kesimpulan.

V. Alat , Bahan dan sumber belajar

A. Alat

- 1) LCD & Laptop
- 2) Adobe Flash

B. Bahan

1. Modul
2. Media Pembelajaran Interaktif

C. Sumber Belajar

Media Pembelajaran Mengoperasikan Aplikasi Perangkat Lunak

IX. Penilaian

I. Teknik Penilaian : Tes lisan, Penilaian Sikap.

J. Bentuk Instrumen : Tes lisan dan tertulis.

K. Soal terlampir

L. Aspek Penilaian : Kognitif, Psikomotor, Afektif sebagai berikut

7. Aspek Kognitif

Prosedur penilaian: apabila siswa mampu membuat dokumen presentasi dengan baik dan benar maka siswa tersebut sudah menguasai materi

Skor	Keterangan
75-90	Menguasai materi
10-74	Belum menguasai materi

8. Aspek Afektif

No.	Nama	Keaktifan	Perhatian	Respon	Komunikasi	Total Skor
1						
2						
3						
dst.						

Keterangan:

Skor = Keterangan

5	Amat Baik	(A)
4	Baik	(B)
3	Cukup	(C)
2	Kurang	(D)
1	Sangat Kurang	(E)

9. Aspek Psikomotor

No.	Nama Siswa	Cepat	Sedang	Lambat	Total

Keterangan: jika siswa dapat menjawab dengan cepat maka diberi skor 3, jika siswa kurang cepat menjawab (sedang) diberi skor 2, dan jika terlalu lama berfikir (lambat) siswa diberi skor 1.

Tempel,
Mahasiswa

Suci Ika Febrianti
NIP. 12402241040

PEMBELAJARAN :

Hari Selasa, Rabu dan Kamis

0	07.00 - 07.15	
I	07.00 - 08.15	Hari Sabtu
I	07.15 - 08.00	
II	08.00 - 08.45	
III	08.45 - 09.30	
	Istirahat 15'	
IV	09.45 - 10.30	
V	10.30 - 11.15	
VI	11.15 - 12.00	
	Istirahat 30'	
VIII	12.30 - 13.15	
VIII	13.15 - 14.00	

Hari Sabtu

0	07.00 - 07.15	
I	07.15 - 08.00	
II	08.00 - 08.45	
III	08.45 - 09.30	
	Istirahat 15'	
IV	09.45 - 10.30	
V	10.30 - 11.15	
VI	11.15 - 12.00	

KETERANGAN RUANG :

Ruang Kelas	
R. Lab. Komputer A	
R. Lab. Komputer B	
R. Lab. Komputer C	
R. Mesin Bisnis	
Olah Raga	
R. Pembinaan	
R. Lab. Bahasa	
R. Lab. Adm. Perkantoran	
Ruang Musik	

KODE GURU :

13	Juli Idawati, S.Pd.	
14	Dra. Lilik Sumaryati	
15	Dra. Budi Suharto	
16	Pramuhastuti, S.Pd.	
17	Sigit Prasaja, S.Sn	
18	Dra. Rr. Ratna Wihara Nugrahaningsih	
19	Supripto, S.Pd.	
20	Agus Yulianta Nugraha, S.Pd.	
21	Juni Astuti, S.Pd.	
22	Suratmi, S.Pd.	
23	Drs. Nariman Tri Pityono	
24	Dra. Sri Windaryati	

25	Pih Yunita, S.Pd.	
26	Tulik Isywarati, S.Sn	
27	Dra. Ch. Dasarlin SESS	
28	Dra. Suratinelli	
29	Sri Rahayu, S.Pd.	
30	Ahmad Arief Arifanto, S.T.	
31	Dra. Ngatini	
32	Dra. Ety Pujiastri	
33	Bedrus Suryadi, S.Pd.	
34	Sri Widayati, S.Pd.	
35	Rini Ambarwati, S.Pd.	
36	Dra. Endang Wahjuningih	

37	Drs. Sumaryono	
38	Dra. Sri Sugiharti	
39	Dra. Yalmatun Hafidh	
40	Drs. Muhammad Subandrio	
41	Drs. Sudirman	
42	Binti Chamsatin, SE	
43	Sumiyati, S.Pd.	
44	Drs. Sudarto	
45	Suwartini, S.Pd.	
46	Ch. Ety Palmi Hartati, S.Pd.	
47	Murdiyati, SE	
48	Dra. Murtinarti N.	

49	Murdiyati Rochminingtyas, SE	
50	Drs. Suparna	
51	Dra. Irianti Sulistiyani	
52	Bitu Mahtumah, S.Pd.	
53	Ety Anisawati, S.Pd.	
54	Suprahwana Wahyu Dhorja, S.S	
55	Beti Rahmasari Ulami, M.Pd	



LAMPIRAN 3

REKAPITULASI HASIL VALIDASI

- 3.1 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi**
- 3.2 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media**

PENILAIAN AHLI MEDIA

No	Indikator Penilaian	Aspek	Skor	Rerata Skor	Kategori
1.	Penggunaan kalimat yang jelas dan tepat	Menggunakan kalimat yang sederhana	4	4,4	Sangat layak
		Kalimat yang digunakan tidak bermakna ganda	4		
		Kalimat yang digunakan jelas dan mudah dipahami	5		
		Menggunakan kalimat yang komunikatif	5		
		Kalimat yang digunakan dapat mengarahkan siswa mandiri dan jujur	4		
2.	Penggunaan ejaan yang benar	Penggunaan huruf yang benar dalam kalimat	4	4,2	Sangat layak
		Penggunaan bahasa asing dicetak miring	5		
		Ejaan mudah dipahami siswa	4		
		Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat siswa SMK	4		
		Penggunaan bahasa sesuai EYD	4		
3.	Kejelasan media gambar dan video	Penggunaan video disesuaikan dengan tingkat kemampuan berfikir siswa	5	4,8	Sangat layak
		Penggunaan gambar yang relevan dengan teks	5		
		Gambar yang digunakan jelas	5		
		Ukuran gambar yang digunakan proporsional	4		
		Video yang digunakan dapat menyampaikan pesan/ isi dari video secara efektif dan efisien	5		

No	Indikator Penilaian	Aspek	Skor	Rerata Skor	Kategori
4.	Kesesuaian format	Pemilihan background dan gambar pendukung yang sesuai	4	4,4	Sangat layak
		Ukuran gambar yang digunakan sudah proporsional dan menimbulkan minat baca	4		
		Format tampilan dan gambar sesuai dengan materi	4		
		Tata letak teks telah sesuai untuk memudahkan pembelajaran	5		
		Ukuran gambar dan teks pada setiap halaman sudah seimbang untuk memudahkan pemahaman materi dalam belajar	5		
5.	Keseimbangan garis, bentuk, ruang dan tulisan	Terdapat panel-panel dalam media untuk memisahkan gambar satu dengan gambar yang lainnya	5	4,8	Sangat layak
		Panel dalam halaman media disusun sesuai dengan arah baca	5		
		Garis pinggir/ outline sesuai	5		
		Jarak antara sisi atas dan sisi bawah seimbang	4		
		Ukuran setiap objek seimbang antara yang satu dengan yang lainnya	5		
6.	Kejelasan <i>home screen</i>	Gambar pada <i>home screen</i> sesuai dengan isi	5	4,4	Sangat layak
		Home screen memiliki daya tarik	4		
		Ilustrasi <i>home screen</i> menggambarkan isi dalam materi	5		

		Warna <i>home screen</i> sesuai dengan gambar yang digunakan	4		
		Desain <i>home screen</i> menggunakan tulisan yang jelas dan mudah dibaca	4		
No	Indikator Penilaian	Aspek	Skor	Rerata Skor	Kategori
7.	Tampilan	Media menggunakan kombinasi warna yang menarik	4	4,6	Sangat layak
		Petunjuk tombol mudah dinavigasikan	5		
		Penempatan tombol sudah sesuai dan proporsional	5		
		Gambar, warna, dan ukuran huruf serasi	4		
		Gambar serta ilustrasi sampul menggambarkan isi/ materi dalam media	5		
8.	Sistematika	Judul ditulis dengan benar	5	4,8	Sangat layak
		Setiap halaman tersusun secara sistematis	4		
		Materi yang satu dengan yang lainnya tersusun secara sistematis	5		
		Adanya kombinasi antara materi dan ilustrasi/ gambar yang cocok	5		
		Antara isi dan ilustrasi/ gambar telah sesuai ditinjau dari aspek ukuran dan pesan	5		
	Nilai Total		115		
	Nilai rata-rata		4,6	4,6	

PENILAIAN AHLI MATERI

No	Indikator Penilaian	Aspek	Skor	Rerata skor	Kategori
1.	Penyajian materi secara logis dan sistematis	Materi disajikan dengan logis dan dapat ditelaah secara konseptual	4	4,40	Sangat layak
		Materi disajikan dengan alur berfikir secara konsisten	4		
		Materi disajikan sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi	5		
		Materi disajikan terkait dengan konteks tugas siswa	5		
		Materi disajikan dengan bahasa sederhana dan komunikatif	4		
2.	Penyajian materi menunjukkan perilaku mandiri siswa	Materi yang disajikan memfasilitasi siswa untuk mengembangkan pengetahuan	4	4,20	Sangat layak
		Mendorong siswa untuk berpikir secara teliti dan cermat	5		
		Materi yang disajikan menumbuhkan sikap inisiatif siswa	4		
		Materi yang disajikan dapat mendorong siswa untuk lebih terampil	4		
		Materi yang disajikan dapat mendorong siswa untuk lebih kreatif	4		
3.	Kesesuaian	Terdapat tujuan yang akan dicapai	5	4,80	Sangat layak
		Materi mengacu pada tujuan pembelajaran	5		
		Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	5		
		Materi yang disajikan mengacu pada kompetensi dasar	4		
		Materi disajikan secara efektif	5		

No	Indikator Penilaian	Aspek	Skor	Rerata	Kategori
4.	Kebenaran materi	Materi yang dijabarkan dalam media sesuai dengan kebutuhan siswa	4	4,20	Sangat layak
		Materi telah sesuai dengan kompetensi dasar	5		
		Materi sudah jelas dan sesuai dengan kemampuan siswa	4		
		Materi mudah dipahami	4		
		Materi yang disajikan sesuai dengan kebutuhan siswa	4		
5.	Koherensi dan keruntutan alur pikir	Korelasi antar materi sudah sesuai dengan kompetensi dasar	4	4,20	Sangat layak
		Korelasi antar materi sesuai dengan alur berpikir siswa	4		
		Materi yang disajikan mencerminkan keruntutan isi	4		
		Materi yang disajikan mencerminkan keterkaitan isi	4		
		Materi yang disajikan sesuai dengan tingkatan berpikir siswa	5		
	Nilai Total		109		
	Nilai Rata-Rata		4,36		

LAMPIRAN 4

REKAPITULASI HASIL UJI COBA

- 4.1 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Kelompok Kecil**
- 4.2 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Kelompok Besar**

HASIL UJI COBA KELOMPOK BESAR

No	Nama	Butir Angket																					
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
1	Oktavini Dwisafitri	4	3	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4
2	Anisa Nurfitriyani	4	3	4	4	4	5	4	5	5	5	5	4	3	3	5	5	5	5	5	4	5	4
3	Indri Alif Solekhah	5	4	4	4	4	4	2	4	5	4	4	3	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4
4	Hermin Tarsih	4	3	4	4	4	5	3	4	5	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	5	4
5	Sita Devi Desiana	5	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	4	3	3	3	5	5	5	4	5	5	5
6	Denny Febrianto	4	3	3	4	4	5	4	4	4	4	4	5	3	4	5	4	5	4	5	5	4	4
7	Indah Hesti N	3	3	3	4	4	5	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	5	4	5	5	4	4
8	Fatimah Az-zahrah	3	4	4	4	4	4	3	4	5	4	3	3	3	3	3	5	4	4	5	4	4	4
9	Ayuk Istikhomah	4	3	4	4	4	5	4	5	5	4	4	4	5	5	4	5	4	5	5	4	5	4
10	Amalia Oktaviani	4	4	4	4	5	4	5	4	5	4	4	5	4	3	4	4	5	5	4	5	4	5
11	Olivia Apriliani	4	4	4	4	3	5	3	4	5	3	4	4	3	3	5	5	5	4	5	5	5	5
12	Mila Nuraini	4	3	4	4	4	5	4	5	4	4	3	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5
13	Siti Zulaikhah	3	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	5	4	4	5	4	5
14	Maulida Rahma	3	3	3	4	4	4	3	4	4	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	5	3	3
15	Dewi Srisluastri	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	3	4	5	4
16	Shabrina Galuh N	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4
17	Heni Fatmawati	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	5	4	5	4	5
18	Lusyana Puspitasari	5	5	4	4	4	5	4	4	4	5	5	4	5	4	4	4	4	5	5	4	5	4
19	Amelia Rizki M	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	5	3	4	3	4	5	4	4	5	4	5	5
20	Novita Puji Lestari	5	5	4	4	4	4	4	3	4	4	5	4	5	4	4	4	5	4	5	4	5	5
21	Aprilia Nurulatifah	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	5	4	5	4	5

		Butir Angket																						
No	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	
22	Septyani Dina A	5	5	4	4	4	5	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	4	5	4	5	
23	adinda Citra P	4	4	5	4	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4	4	4	5	3	5	5	5	4	
24	Wulandari	4	4	4	3	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	5	
25	Triwulandari	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	5	5	3	3	3	4	3	4	5	5	5	5	
26	Justina Ichristi	4	4	3	5	5	4	3	4	5	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	5	
27	Novy Kurnia Dewi	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	5	3	4	3	4	4	3	5	5	5	4	5	
28	Ade Mawarni	4	5	3	4	4	5	3	4	4	4	4	5	3	3	3	5	4	4	4	5	5	5	
29	Khoirunisa Nur R	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	
30	Emy Setyawati	4	4	3	4	4	5	3	4	4	4	4	4	5	4	4	5	5	4	5	4	5	3	
31	Dian Febriana Sari	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	5	3	4	4	5	5	4	
32	Erika Luviyanti	4	3	4	4	4	5	4	5	4	4	5	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	
	Jumlah skor	1013									1057							849						
	Rerata skor	3,96									4,13							4,42						

HASIL UJI COBA JELOMPOK KECIL

		Butir Soal																					
No	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
1	Aisyah Aulia	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3
2	Fidella Pratiwi S	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	5	4
3	Dian Setyowati	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4
4	Eka Nurmalasari	4	4	4	5	4	5	4	4	4	5	5	4	3	3	3	4	5	5	5	4	4	5
	Jumlah skor	159								124								102					
	Rerata Skor	3,98								3,88								4,25					

